

HAHA?

AHA.

AH!

# Kein Witz?!

Funktion & Nutzen von  
Humor & Komik im Design

**MASTER-THESIS**

**Michel Fleißner - Matrikel-Nr.: 8628**

Design Studies | Designwissenschaften

BURG Giebichenstein Kunsthochschule Halle

Wintersemester 2020/2021

**Kopfzeile**

Frei nach der „Haha-Aha-Ah“-Kurve von Arthur Koestler  
in: PAPANEK, Victor: Design for the Real World, Human  
Ecology and Social Change. London: Thames & Hudson  
Ltd, 2006 (Originalausgabe 1985), S.153.





Arbeit zur Erlangung  
des akademischen Grades  
Master of Arts (M.A.)

Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle  
Fakultät Design  
Studiengang Design Studies

# Kein Witz?!

**Funktion & Nutzen von  
Humor & Komik im Design**

von Michel Fleißner  
Matrikelnummer 8628

Betreuende  
Prof. Dr. Veronica Biermann  
Prof. Dr. Pablo Abend  
Michael Suckow

Beginn der Arbeit: 01. Oktober 2020  
Einreichung der Arbeit: 18. März 2021



# INHALT

<b>1 DESIGN &amp; KOMIK?</b> .....	<b>05</b>
<b>2 WO IST DER WITZ?</b> .....	<b>06</b>
2.1 Vorbemerkungen	06
2.2 Alessi Bollitore 9093	07
2.3 Wall Mounted CD Player	09
2.4 A Holiday From Being Human	45
2.5 Warum diese Gegenstände?	14
<b>3 HUMOR &amp; KOMIK</b> .....	<b>16</b>
3.1 Einleitung	16
3.2 Humor	17
3.3 Komik	24
3.3.1 komisch	31
3.4 Humor & Komik	33
3.5 Zusammenfassung	34
<b>4 DA IST DER WITZ</b> .....	<b>36</b>
4.1 Einleitung	36
4.2 Der singende Kessel	37
4.3 Was hängt an der Wand...	42
4.4 Ziegenmensch	46
<b>5 DAHER DER WITZ!</b> .....	<b>54</b>
5.1 Einleitung	54
5.2 Postmodernismo Americano	55
5.3 Mit einem Ventilator verwandt?	63
5.4 Beschwerlicher Urlaub	68
5.5 Zusammenfassung	73
<b>6 DESIGN &amp; KOMIK</b> .....	<b>74</b>
6.1 Einleitung	74
6.2 Produktive Komik	75
6.3 Prüfender Verstoß	77
6.4 Objekt & Mensch	79
6.5 Sinn & Nutzen	81
<b>7 SCHLUSS</b> .....	<b>83</b>
7.1 Fazit	83
7.2 Ausblick	85
<b>8 ANHANG</b> .....	<b>90</b>



# 1 Design & Komik?

<sup>1</sup> Frei nach: KERKELING, Hape, SCHENK, Heinz: *Witzigkeit kennt keine Grenzen*, in: *Kein Pardon, CD*, BMG Ariola, 1993.

*Witzigkeit kennt keine Grenzen.*<sup>1</sup> Lustiges, Humorvolles und Komisches findet in diversen – von kreativen Prozessen bestimmten – Bereichen vielfältig Anwendung. In der visuellen Kommunikation, wie z.B. der Werbung, sind witzige Beiträge Teil unseres Alltags. In Film und Theater sowie im geschriebenen wie erzählten Wort, hat das Komische ebenfalls seinen festen Platz und eigene Kategorien (*Stand Up, Comedy, Komödie, Kabarett usw.*). Ähnlich verhält es sich mit Cartoons und Karikaturen. Sie sind – als kreative Produkte mit komischem Effekt – Teil des alltäglichen und öffentlichen Lebens. Wie jedoch halten es gestalthaft entworfene Gegenstände mit dem Humor und der Komik? Dieser Frage soll sich die hier vorliegende Arbeit widmen.

Als Untersuchungsgegenstände dienen drei verschiedene Designobjekte. Namentlich sind das ein Wasserkessel mit der Bezeichnung *gog3*, der *Wall Mounted CD-Player* sowie ein Projekt aus dem Speculative Design namens: *GoatMan – How I Took a Holiday From Being Human*.

Die zentralen Fragen der folgenden Betrachtung lauten: Lassen sich Komik und Humor als nachweisbarer Bestandteil eines gestalteten Gegenstands identifizieren? Wenn ja: wie drückt sich dies in der Gestalt oder dem Gebrauch eines Objekts aus? Wie erreichen die Objekte ihre komische Wirkung und worin liegt ihre Begründung?

Diese Arbeit soll einen Beitrag zur Untersuchung von Elementen des Humors und der Komik im Designkontext leisten. Gegenstand und Methode der wissenschaftlichen Betrachtung ist der Versuch, humor- und komiktheoretische Mechanismen an gestalteten Objekten nachzuweisen.

## 2 Wo ist der Witz?

### 2.1 VORBEMERKUNGEN

Zu Beginn dieser Arbeit trug ich Bilder diverser Design-Objekte zusammen. Es handelte sich dabei sowohl um kommerzielle als auch nichtkommerzielle Stücke, die, aus verschiedenen Zeiträumen stammend (*vorrangig dem späten 20. und frühen 21. Jahrhundert*), eine umfassende Sammlung ergaben. So entstand eine Auswahl vielfältiger, gestalteter Gegenstände, denen ich (*zunächst nach einer persönlich geprägten Auffassung*) ein komisches, lustiges oder witziges Moment attestierte.

Dieser Anhäufung gliederten sich einige Stücke an, denen, aus der themenbezogenen Literatur-Recherche hervorgehend, lustige, humorvolle oder witzige Qualitäten nachgesagt wurden. Bereits hier kam zum Vorschein, dass es sich überwiegend um gestaltete Objekte handelte, die in ihrer Erscheinungsform oder praktischen Funktionalität (*d.h. den Gebrauch betreffend*) meist nicht gelernten Vorgängen bzw. gewohnten Vorstellungen entsprachen.

Bei näherer Betrachtung disqualifizierten sich einige Exemplare für die weitere Bearbeitung. Einerseits, weil ihre komische oder witzige Qualität zu offensichtlich, damit platt und womöglich schnell erklärt schien. Andererseits, weil sie sich, gerade im Vergleich mit anderen Gegenständen, primär als ausschließlich merkwürdig-komisch herausstellten.<sup>2</sup> Oft handelte es sich dabei um Stücke, denen in ihrer Gestaltung ein Witz mehr hinzugefügt denn implementiert wurde. Dies hatte dann zur Konsequenz, dass sie eher bloß versuchten lustig/komisch zu erscheinen, als es tatsächlich zu sein.

Nach weiteren Auswahlprozessen entschied ich mich für drei sehr unterschiedliche Designobjekte. Es handelt sich um zwei Gebrauchsgegenstände, welche beide sehr unterschiedliche Formsprachen an den Tag legen sowie ein spekulatives Projekt, das bereits in seiner Gestalt eine Reihe an Fragen aufwirft. Ziel dieser Diversität sollte es sein, die generelle Vielfalt von Humor und Komik auch im Design anschaulich untersuchen und abbilden zu können.<sup>3</sup>

2

*Die doppelte Bedeutung des Adjektivs komisch wird im Verlauf dieser Arbeit noch mehrfach Erwähnung und Erklärung finden.*

3

*Was genau Vielfalt von Humor und Komik bedeutet, wird im Verlauf der Arbeit erörtert und deutlich werden.*

## 2.2 ALESSI BOLLITORE 9093



[ABB.01]

Der hier zuerst vorgestellte Gegenstand ist ein Klassiker der italienischen Designfabrik Alessi. 1985 erschien der Teekessel unter der Bezeichnung 9093. Entworfen wurde er von Michael Graves, einem US-amerikanischen Architekten und Designer.



[ABB.02]

Der Großteil des Kessels besteht aus hochglanzpoliertem Edelstahl. Behälter und Deckel wurden so in Form gezogen, dass sie zusammen die Gestalt eines an der Spitze abgerundeten Kegels annehmen. In seinen Abmessungen<sup>4</sup> ist er so dimensioniert, dass er die volle Fläche einer Herdplatte ausnutzt.

Der Henkel besteht aus einem kreisförmig gebogenen Rundstahl. Er ist zur Hälfte mit einem mehrteiligen Kunststoff-Element ummantelt. Jenes besteht aus einer großen gerundeten Griffvorrichtung sowie je zwei kleinen kreis- bzw. kugelförmigen Details an seinen beiden Enden.

<sup>4</sup>  
Der Kessel besitzt einen Durchmesser von 22 cm und eine Höhe von 22,5 cm.

Der Deckel besitzt eine transparente Kunststoffhaube auf der ein schwarzer kugelförmiger Griff aufgeschraubt ist. Die konisch geformte Tülle ist mit dem Behälter verschweißt. An ihrer Spitze ist ein Kunststoffteil aufgesetzt, welches die Gestalt eines Vogels besitzt. Dieses abnehmbare Bauteil wird im Inneren der Tülle mechanisch festgehalten. Der kreisförmige

Boden scheint mit dem Hauptkorpus vernietet zu sein.<sup>5</sup> Die Unterseite ist, je nach Edition, mit kreisförmigen oder geraden, orthogonal zueinander stehenden Rillen versehen.<sup>6</sup>

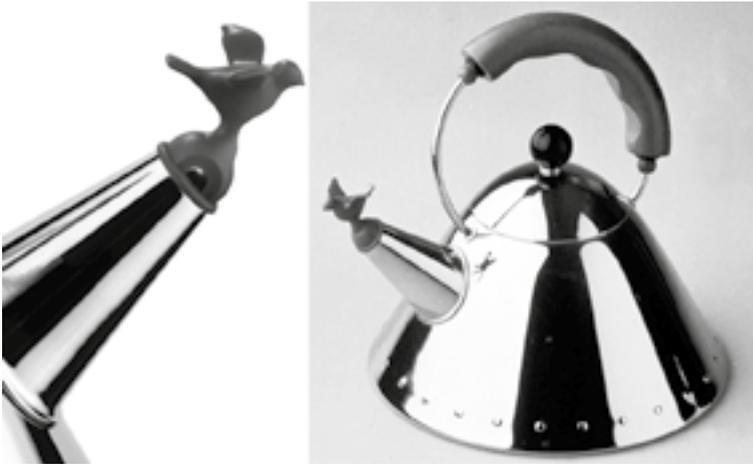
Die Farbigkeit der nichtmetallischen Elemente ist je nach Modell unterschiedlich. Der Original-Entwurf besitzt einen Griff aus gebrochenem Blau, die runden kleinen Kugeln an seinen Enden sind, wie der Vogel, in dunklem Rot gefertigt. Die direkt an den blauen Griff anschließenden schwarzen Ringe und der Griff des Deckels sind Schwarz gehalten.

5

*Bei genauerem Betrachten zeigt sich jedoch, dass beide Teile rundum miteinander verschweißt sind.*

6

*Ursprünglich für einen Elektro- oder Gasherd konzipiert, sind neuere Ausgaben auch für Induktionsgeräte geeignet und dementsprechend mit einem magnetischen Boden versehen.*



[ABB. 03]

Im Gebrauch füllt man den Wasserkessel und setzt ihn auf eine Herdplatte. Hat das Wasser die entsprechende Temperatur erreicht, ertönt das Pfeifen aus der aufgesetzten Figur am Ende der Tülle. Michael Graves hat das vogelförmige Element so konzipiert, dass man es an seinen Flügeln mit zwei Fingern von der Tülle ziehen kann. Jenes muss manuell entfernt werden, bevor man das Wasser, bspw. zum Zubereiten eines Heißgetränks, ausgießen kann.

## 2.3 WALL MOUNTED CD PLAYER



[ABB.04]

Das zweite Objekt ist ein weiterer Gegenstand aus dem Produktdesign. Naoto Fukasawa entwarf 1999 einen CD-Spieler, der vom japanischen Unternehmen MUJI, einer Warenhauskette, die vorrangig Haushaltsprodukte vertreibt, noch immer produziert und vertrieben wird.



[ABB.05]

Das Gerät besitzt eine quadratische Form mit abgerundeten Ecken und ist nur geringfügig größer als eine CD selbst.<sup>7</sup> Die Lautsprecher-Einheit befindet sich hinter einer mit kleinen, radial angeordneten Löchern gerasterten Oberfläche, welche rund um das zentral gelegene Laufwerk angelegt ist. Jene Abdeckung bildet zusammen mit dem Laufwerk die Front des Gerätes. Harte Kanten findet man an diesem Gerät kaum, alle Übergänge sind mit sanften Radien versehen.

7

*Der CD-Spieler besitzt die Abmessungen 17x17x4 cm.*



[ABB.06]



[ABB.07]

[ABB.08]

Das Gehäuse des Abspielgerätes besteht aus Kunststoff und Metall. Später wurden zwar auch andersfarbige Editionen hergestellt, das Ursprungs-Design jedoch ist in hellem Lichtgrau gehalten. Die Lese-Einheit und der Rotationsmechanismus des Spielers hingegen sind beide schwarz gefärbt. Bei eingelegter CD verschwinden diese dunklen Elemente jedoch fast komplett. Die Rückseite hält Platz für technisch notwendige Elemente, wie z.B. Lüftungsschlitze, eine Aufnahme für die Wandmontage oder die Antenne, bereit.

Der CD-Spieler ist für eine vertikale Anbringung an einer Wand konzipiert. So montiert, geht das mehrere Meter lange Stromkabel mittig von der Unterseite ab. An ihm ist ein kleines Kunststoffelement nahe des Korpus' angebracht. Notwendige Tasten zur Änderung der Lautstärke sowie ein Display sind

an der Oberseite zu finden. Spätere Exemplare beinhalten die Zusatzfunktion eines UKW-Radios. Eine kleine Fernbedienung ist ebenfalls Teil dieser Weiterentwicklung.

Für die Bedienung des Originals wird die CD in das offen zugängliche Laufwerk eingesetzt. Eine Abdeckung des Fachs, bspw. zum Schutz der Lese-Einheit oder der CD, ist nicht vorhanden. Zieht man nun an dem Kunststoffteil des Stromkabels, beginnt sich die eingelegte Scheibe zu drehen, woraufhin Musik ertönt. Benutzt man die Kabel-Schalter-Kombination erneut, kommt die CD wieder zum Stillstand.

## 2.4 A HOLIDAY FROM BEING HUMAN

Das letzte Designobjekt in der Reihe dieser Arbeit ist ein Exemplar aus der vergleichsweise jungen Kategorie des Speculative Design aus dem Jahr 2016. Knapp formuliert, präsentiert uns Thomas Thwaites in seinem Projekt eine Konstruktion, die es ermöglicht, sich wie eine Ziege fortzubewegen und auch zu ernähren.



[ABB.09]



[ABB.10]

In seiner Essenz besteht der Entwurf aus zwei Prothesen, einem besonderen Paar „Schuhe“, Ober- und Unterbekleidung, einem Helm und einem kleinen Behälter nahe der Brust. Die beiden Armprothesen reichen bis zu den Unterarmen und sind dort mit Gurten fixiert. Sie verlängern seine vorderen Extremitäten so, dass es ihm mit relativ geradem Rücken und gestreckten

Gliedmaßen möglich ist, sich vierfüßig fortzubewegen. Für zusätzliche Stabilität und eine gelenkschonende Gewichtsverteilung, sollen ihm zwei Stützen helfen, die an seinem Brustkorb anliegen. Seine beiden Unterschenkel und Füße sind in Apparaturen eingespannt, die ebenfalls den Extremitäten einer Ziege nachempfunden sind.

Der Behälter an der Unterseite seines Oberkörpers hat die Funktion, während dieses quadrupedischen Zustandes auch die Nahrungsaufnahme einer Ziege imitieren zu können. Thwaites sammelt dafür mit seinem Mund Gras, welches er im Behälter speichert und am Ende des Tages mit chemischen Hilfsmitteln für den Menschen verdaulich zu machen versucht. Abgerundet wird das Ensemble von einer schützenden Kopfbedeckung sowie wetterfesten Kleidungsstücken für Ober- und Unterkörper.

In seiner Farbigkeit erscheint das Gesamtkostüm sehr zurückhaltend. Die Prothesen sind Braun mit dunkelgelben Gurten, die Hose hingegen ist Schwarz und Grau. Die Oberkörpertrikotage ist am Rücken hellgrau, an den bis über die Ellenbogen reichenden Ärmeln weiß und an den Innenseiten rot gefärbt. Der weiße Helm weist eine aerodynamische Form auf, die man sonst nur aus dem Zeitfahr-Radsport kennt. Zwei steife, dennoch biegbare Schienen verbinden die hinteren Prothesen über den Rücken mit dem Oberkörper. Mit diesem Anzug ist Thomas Thwaites nun in der Lage, sich in die Perspektive einer Ziege zu versetzen.



[ABB. 11]

## 2.5 WARUM DIESE GEGENSTÄNDE?

Als ein anthropogenes Artefakt mit gebrauchsbasierendem Nutzen definiert, ist jedes der drei Objekte der Kategorie Design zugehörig. In ihrer Rezeption riefen die eben vorgestellten Gegenstände komische Reaktionen hervor. Auch wenn diese sich bei genauerem Hinsehen wieder voneinander unterscheiden und eigene, spezifische Ursachen haben, ist eine komische Rezeption ihr gemeinsames Merkmal. Die im Folgenden aufgeführten Tatsachen stellen gute erste Indizien im Sinne einer humortheorietischen Betrachtung dar.

Als Alberto Alessi den ersten Entwurf für den Wasserkessel sah, musste er unweigerlich lächeln.<sup>8</sup> Auch eine Zuschrift eines französischen Poeten, von der Michael Graves erzählte, zeigt, dass der Kessel in der Lage ist, positive Emotionen hervorzurufen. Diese ist direkt an den Designer adressiert und besagt: „*Damn you! I wake up every morning and I am not a morning person. I turn your kettle on, and your kettle starts to scream at me and it makes me smile. Damn you!*“<sup>9</sup> Gibt es im Hinblick auf die eben benannten Reaktionen nachweisbare Gründe, weshalb man dieses postmoderne Objekt komisch oder humoristisch interpretieren kann?

Laut dem englischen Produktdesigner Jasper Morrison besteht Naoto Fukasawas besondere Fähigkeit darin, Humor, Konzept und Funktion in einem Paket zu kombinieren, welches so natürlich erscheint, dass es uns allen sofort und ohne Anleitung zugänglich ist.<sup>10</sup> Auch der australische Designer Marc Newson attestiert Fukasawas Produkten einen ironisch-sarkastischen Humor.<sup>11</sup> Der Japaner Fukasawa hingegen behauptet von sich selbst, das Ziel eines versteckten Humors vorrangig überhaupt nicht zu verfolgen.<sup>12</sup> Anhand des CD-Spielers soll die Frage geklärt werden, ob und warum man dem Gerät eine humorvolle oder komische Qualität nachweisen kann. Außerdem soll das eben angeführte augenscheinliche Missverhältnis zwischen rezeptiver Wahrnehmung und gestalterischer Absicht näher untersucht werden.

8

Vgl. GRAVES, Michael in: [BRANDMADE.TV](https://www.brandmade.tv) (03.12.2015): *How the Alessi Bird Kettle is made* - BRANDMADE.TV, YouTube, URL: <https://youtube.com/watch?v=3tdro-TwCdQ>, 03:57, Stand: 18.03.2021.

9

zit. n. GRAVES, Michael in: [BRANDMADE.TV](https://www.brandmade.tv) (2015) 03:57  
Übersetzung: *Verdammt nochmal! Jeden Morgen wache ich auf und ich bin kein Morgenmensch. Ich stelle ihren Kessel an und wenn er beginnt mich anzukreischen, muss ich lächeln. Verdammt nochmal!*

10

Vgl. RAWSTHORN, Alice (10.06.2007): *Intuiting function from form*, *The New York Times*, URL: <https://www.nytimes.com/2007/06/08/style/08iht-design11.1.6062009.html>, Stand: 18.03.2021

11

Vgl. NEWSON, Marc, zit. n. RAWSTHORN, Alice (16.03.2008) in: *Designing the Inevitable*, *The New York Times*, URL: <https://www.nytimes.com/2008/03/16/style/tmagazine/16profilew.html>, Stand: 18.03.2021

12

Vgl. FUKASAWA, Naoto, zit. n. HUSTWITZ, Gary (2015): *Objectified*: Kap.: 16. *Naoto Fukasawa (NF)*, *August 26, 2008 Tokyo*, in: ders. (Hrsg.): *Helvetica / Objectified / Urbanized. The Complete Interviews*, eBook, Versions Publishing

<sup>13</sup>  
THWAITES, Thomas, in: *THARP*  
Bruce und *THARP*, Stephanie  
(29.06.2016): *Take a Holiday from*  
*Being Human: Thomas Thwaites*  
*on Becoming a Goat. Thwaites'*  
*GoatMan experiments with an*  
*escape from being human, Core77:*  
URL: [https://www.core77.com/  
posts/53574/Take-a-Holiday-from-  
Being-Human-Thomas-Thwaites-on-  
Becoming-a-Goat](https://www.core77.com/posts/53574/Take-a-Holiday-from-Being-Human-Thomas-Thwaites-on-Becoming-a-Goat), Stand: 15.03.2021

<sup>14</sup>  
Vgl. ebd.

Auch Thomas Thwaites' *GoatMan* rief laut eigener Aussage Reaktionen hervor, die seinem Experiment eher unterhaltende und komische Qualitäten zuwiesen, ohne, dass er dies vorrangig beabsichtigte. Sein Projekt wurde dabei als *Design Comedy*<sup>13</sup> bezeichnet. Weiterhin spricht Thwaites selbst von den oberflächlich unterhaltenden Qualitäten seiner Arbeit.<sup>14</sup> Hier soll zunächst ebenfalls der Frage nach dem komischen Gehalt nachgegangen werden, bevor hintergründige Motive der Komik und des Projektes ins Zentrum der Betrachtung rücken.

## 3 Humor & Komik

### 3.1 EINLEITUNG

Für die weitere Betrachtung und detaillierte Analyse ist es notwendig, einige Begriffe und Definitionen differenzieren zu können. Im Verlauf der Arbeit werden deswegen einige themenrelevante Definitionen vorgestellt, um die Begriffe deutlicher voneinander zu unterscheiden und eine gemeinsame Diskussionsgrundlage zu schaffen. Gerade die Bedeutungen für *Humor* und *Komik* werden, sowohl im allgemeinen Sprachgebrauch als auch in der Fachliteratur, immer wieder miteinander vermischt. Sie sind, wie wir noch sehen werden, aus guten Gründen nicht gänzlich voneinander zu trennen. Auch ist es für das weitere Verständnis vonnöten, sich näher mit dem Adjektiv *komisch* und seinen Synonymen auseinanderzusetzen. Diese drei Begriffe sollen hier nun zuerst genauer beleuchtet werden. Weitere thematisch erforderliche Definitionen sind an geeigneten Stellen über die Arbeit verteilt zu finden. *(Alle begriffsdefinitorischen Inhalte sind, wenn nicht anders angegeben, dem Duden entnommen.)*

## 3.2 HUMOR, DER [hu'mo:ɐ]

### Definition

- a) Fähigkeit und Bereitschaft, auf bestimmte Dinge heiter und gelassen zu reagieren
- b) sprachliche, künstlerische o. ä. Äußerung einer von Humor (a) bestimmten Geisteshaltung, Wesensart
- c) gute Laune, fröhliche Stimmung

### Herkunft

älter englisch *humour* = literarische Stilgattung des Komischen, eigentlich = Stimmung, Laune < altfranzösisch *humour* < lateinisch (*h*)*umores* = (Temperament und Charakter bestimmende) Körpersäfte, zu: (*h*)*umor* = Feuchtigkeit, Flüssigkeit

15

Vgl. KIND, Tom (2017): *Humor*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler, S.7.

16

Vgl. *Humor*, auf *Duden online*, URL: [https://www.duden.de/rechtschreibung/Humor\\_Stimmung\\_Frohsinn](https://www.duden.de/rechtschreibung/Humor_Stimmung_Frohsinn), Stand: 01.01.2021.

17

Vgl. KIND (2017) S.7

18

Vgl. *Humoralpathologie*, auf *Duden online*, URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Humoralpathologie>, Stand: 01.01.2021.

19

Vgl. OTREMBA, Heinz (1991): *Rudolf Virchow, Begründer der Zellulärpathologie*, Würzburg: Echter-Verlag: S.43.

20

Vgl. ZANDER, Helmut (2007): *Anthroposophie in Deutschland. Theosophische Weltanschauung und gesellschaftliche Praxis, 1884–1945. Band 1.* Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht, S. 1408 f.

### Hintergrund

Ursprünglich stammt der Ausdruck, welcher sich im deutschen Sprachraum im 17. Jahrhundert festigt<sup>15</sup>, aus dem Lateinischen. (*H*)*umores* steht hier für Körpersäfte, das Wort (*h*)*umor* bedeutet Feuchtigkeit oder auch Flüssigkeit<sup>16</sup>. Humor war lange Zeit nur eine Bezeichnung für die Gestimmtheit oder auch Wesensart eines Menschen.<sup>17</sup> (*Im Laufe der Geschichte wird sich dieser Begriff auf weitere Aspekte erweitern.*)

Die daran angelehnte mittelalterliche Humoralpathologie beschreibt die medizinische antike Viersäftelehre, wonach der Mensch vier verschiedene Flüssigkeiten in sich trägt, welche, im richtigen bzw. falschen Gleichgewicht, für Gesundheit bzw. Krankheit verantwortlich sind.<sup>18</sup> Diese Krankheitslehre hielt sich bis ins 19. Jahrhundert als anerkannte medizinische Praxis.<sup>19</sup>

Ferner kommen hier auch Verbindungen zu den klassischen Temperamenten eines Menschen (*Choleriker, Phlegmatiker, Sanguiniker, Melancholiker*) zur Geltung, die eben auf jenen Säften und deren spezielles Mischungsverhältnis im Körper beruhen. Beide Theorien (*Temperamenten- sowie Viersäftelehre*) gelten heute als überholt und spielen wissenschaftlich gesehen keine Rolle mehr.<sup>20</sup>

Die britische Moralphilosophie des 18. Jahrhunderts bewertet den Begriff als Fähigkeit, „die Bedingtheit des eigenen und anderer Standpunkte selbstbewusst in einen komischen Kontrast zur Norm zu setzen“<sup>21</sup>. Es ist das Jahrhundert, in dem Humor als eine „eigenständige humoristische Weltsicht, die eine durch Lebenserfahrung gewonnene Haltung dem eignen Leben und der Welt gegenüber“<sup>22</sup> definiert wird.

### Heutige Bedeutung

Kurz gefasst versteht man im heutigen Sprachgebrauch Humor als die Eigenschaft eines Individuums, Komik zu bemerken, zu erzeugen und ihr aufgeschlossen gegenüber zu stehen.<sup>23</sup> Humor geht über das bloße Praktizieren von Komik hinaus, indem er nicht nur Indiz für die Fähigkeit, sondern auch das eigene Bewusstsein dafür ist.<sup>24</sup> Eine Voraussetzung für diese Art der Aufgeschlossenheit ist es, eine gelassene Haltung gegenüber den „Unzulänglichkeiten des Lebens“<sup>25</sup> einzunehmen.

Letztes Zitat ist deswegen so allumfassend formuliert, weil Humor im System der Gesellschaft vorkommt, ohne Teil dieses zu sein. Humor und Lachen sind an den Ereignissen der Welt beteiligt, während sie gleichzeitig abseits davon stehen.<sup>26</sup> Hier liegt die generelle Vielfalt von Humor begründet. Aber auch als „wohlwollende Spielart der Komik“<sup>27</sup> kann Humor definiert werden. Er ist also nicht nur als persönliche Eigenschaft zu verstehen. Auch die Komik kann demnach Humor zur Eigenschaft haben.

Humor hilft manchmal dort, wo Logik endet, um am Ende vielleicht auch mit der Widersprüchlichkeit von Situationen zurecht zu kommen. Er bietet sich als letzter Ausweg an, wenn alle bisherigen ernsthaften Bemühungen unwirksam verlaufen sind. Über unabänderliche negative Ereignisse oder eine nur schwer hinzunehmende Realität lässt sich deshalb so gut scherzen, weil Humor die einzige Möglichkeit der Überwindung dieser Sachverhalte darstellt.<sup>28</sup> Humor wird – im Sinne eines Bewältigungsmechanismus – so zusätzlich auch eine psychologische Funktion zuteil.

21

DEMBECK, Till (2006): Humor, in: TREBEß, Achim (Hrsg.): Metzler Lexikon Ästhetik, Stuttgart: J.B. Metzler, S. 164.

22

DRÜHL, Sven (2008): Komisches in der antiken Kunst, Bielefeld: Kerber-Verlag, S. 32.

23

Vgl. KIND (2017) S.7

24

Vgl. DEMBECK (2006) S.165

25

KIND (2017) S.7

26

Vgl. ZUIDERVELD, Anton C. (1971): Humor und Gesellschaft, Eine Soziologie des Humors und des Lachens, Graz/Wien/Köln: Verlag Styria: S. 202

27

KIND (2017) S.7

28

Einen wesentlichen Kritikpunkt an dieser Methode stellt die Tatsache dar, dass ein humorvoller Umgang die Probleme der konfliktbehafteten Situationen nur für einen kurzen Moment löst, nämlich so lange, wie einem die Lösung komisch und lustig erscheint. Nachdem das Lachen darüber verklungen ist, ist der Konflikt noch immer existent.

## Vorgehen & Wirkung

„Humor stellt ein komplexes Phänomen dar, welches kognitive, affektive und physiologische Aspekte einbezieht.“<sup>29</sup> Als wichtige

29  
 TISSOT, Oliver (2009): Gewinnbringendes Lachen. Humor als Humanfaktor zur Erreichung von Unternehmenszielen (Dissertation, Theologie). Nürnberg: Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, S.17

30  
 Vgl. Assoziation, auf Duden online, URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Assoziation>, Stand 15.01.2021.

31  
 Vgl. KOESTLER, Arthur (1964): The Act of Creation, London: Arkana/Penguin, S.34

32  
 WETZEL, Michael (2017): Pointen und (semantische) Inkongruenzen in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler, S.114.

33  
 Mitunter wird dieses Phänomen auch als eigene Theorie betrachtet (Bisoziations- oder Kipptheorie). Vgl. MÜLLER-KAMPEL, Beatrix (2010): Komik und das Komische: Kriterien und Kategorien, in: LiTheS. Jg. 5, H. 7: Das Lachen und das Komische I, S. 5-39, Graz: Universitätsbibliothek Graz, 2015, S.6.

34  
 SIEBERT, Horst (2012): Die heitere Vernunft des Humors, Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag, S.135.

35  
 Vgl. Zijderveld (1971) S.24

36  
 ebd.

Voraussetzung sieht der österreichisch-ungarisch-britische Schriftsteller Arthur Koestler ein Phänomen, welches auch in der Kreativitätsforschung Erwähnung findet: die Bisoziation. Dieser Vorgang beschreibt, im Gegensatz zur Assoziation, nicht nur eine simple Gedankenkette zwischen zwei Begriffen zur ursächlichen Verknüpfung von Vorstellungen.<sup>30</sup>

Stattdessen nimmt man bei der Bisoziation eine Idee oder eine Situation gleichzeitig in zwei selbstständigen, inkompatiblen Referenzrahmen wahr<sup>31</sup>, sodass es zu einer „simultanen Doppelassoziation“<sup>32</sup>, der Bisoziation, kommt. Diese zweifache und gleichzeitig ablaufende Verarbeitung von beobachteten Eindrücken während eines sich abspielenden Sachverhalts, ist für Koestler der Schlüssel zu einer humoristischen Kreativität.<sup>33</sup> Letztere ist dabei stark von Vorteil. Sie ist gleichzeitig ein Merkmal von und die Voraussetzung für Humor. Den Aspekt einer produktiven Qualität erklärt der Pädagoge Horst Siebert wie folgt:

*Durch Beobachtung erzeugen wir nicht nur unsere Wirklichkeit, sondern wir beeinflussen dadurch auch außersubjektive Wirklichkeit. [...] Systemisch betrachtet, ist unsere Lebenswelt ständig in Bewegung und besteht aus Wechselwirkungen. So gesehen ist Humor nicht nur eine subjektive Betrachtungsweise, sondern auch eine schöpferische Kraft. Durch Menschen mit Humor wird die Lebenswelt menschlich gestaltet.<sup>34</sup>*

Grundprinzip des Humors ist meist ein Abweichen von gewohnten Sinninhalten.<sup>35</sup> Da das Komische (*egal ob in seiner sonderbaren oder lustigen Definition*) immer einen Unterschied zu einer Norm darstellt, liegt jener ihr immanente Humor oft irgendwo zwischen den beiden Polen „Ordnung“ und „Chaos“<sup>36</sup>. Die humoristische Leistung eines Subjekts liegt dabei in der Fähigkeit, dem vermeintlichen Chaos einen ordnenden Charakter zu verleihen, sodass der – als Resultat dann komisch wirkende – Sachverhalt mindestens oberflächlich logisch erscheint. Humor geht dabei, laut dem Soziologen Anton C. Zijderveld, meist spielerisch vor.

*Indem er mit den Sinnhalten spielt, die unserem täglichen Leben eine Struktur geben, ist der Witzemacher imstande, unsere Definitionen von normal und abnorm gründlich durcheinander zu bringen. Damit erzeugt er oft Zweifel und bringt nicht selten Unsicherheit und Verwirrung. Andererseits verstehen wir aber auch, daß er nur Witze macht, und lachen damit unsere Zweifel und Verwirrungen weg. Mit anderen Worten: Humor ist selten imstande, unseren Glauben an Institutionen und ihre Definitionen zu vernichten. Alles bleibt mehr ein Spiel. Ist das nicht der Fall, ist es kein Humor mehr.<sup>37</sup>*

37

ebd.

Diese über 50 Jahre alte Aussage muss unter heutigen Gesichtspunkten angepasst werden. Sie ist in der Humorthorie nicht mehr allgemeingültig.<sup>38</sup> Gerade als kritisches Werkzeug (bspw. in der Form einer **Satire**) ist Humor durchaus in der Lage, eher zerstörerisch als spielerisch zu agieren und damit auch (wie beabsichtigt) Schaden anzurichten. Folgebemerkungen wie „War doch nur Spaß!“ entkräften harte humoristische Vorgehensweisen dabei nicht immer effektiv. Hier beweist Humor sein Potential zur Veränderung realer Zustände.

38

*Das mag vor allem an den gesellschaftlichen Entwicklungen der letzten Jahrzehnte liegen. Das, worüber sich früher nicht zu reden oder zu scherzen getraut wurde, ist heute Teil des gesellschaftlichen und damit auch humoristischen Diskurses.*

### Was lachst du?

Man befindet sich hier an den Grenzen eines gemeinsamen Übereinkommens, worüber man lachen darf und worüber nicht. Diese Grenzen werden mit komischen Mitteln oft ausgereizt und durch ihr Überschreiten immer wieder neu verhandelt und diskutiert. Sie können als Werkzeug dienen, um gesellschaftliche Diskurse ins Leben zu rufen und zu lenken. „Was wir komisch finden, gibt Aufschluss über unseren kulturellen Deutungsrahmen.“<sup>39</sup>

39

*WIRTH, Uwe (2017): Vorwort, in: ders. (Hrsg.): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler, IX*

Auch wenn Humor und Komik sehr individuell sein können, zeigt gemeinsames Lachen an, welche Werte man in einer Gesellschaft teilt und welche nicht. In diesem kulturellen Kreis ist der angewandte Humor dann auch zu bewerten und zu definieren.



## Satire , die [za 'ti:ʁə]

### Definition

- a) Kunstgattung (Literatur, Karikatur, Film), die durch Übertreibung, Ironie und [beißenden] Spott an Personen, Ereignissen Kritik übt, sie der Lächerlichkeit preisgibt, Zustände anprangert, mit scharfem Witz geißelt
- b) künstlerisches Werk, das zur Gattung der Satire (a) gehört
- c) Karikatur, Spottgedicht, Spottlied; (bildungssprachlich) Parodie

### Herkunft

lateinisch *satira*, älter: *satura*, eigentlich = mit verschiedenen Früchten gefüllte Schale (übertragen im Sinne von „bunte Mischung“)

### Bedeutung

Diese „*ironisch-aggressive literarische Form des Komischen mit dem erklärten Ziel der Weltverbesserung durch Entlarvung bzw. Aufdeckung von Mißständen [sic!]*“<sup>40</sup> hat genau Eines zum Ziel: den Gegenstand der Betrachtung bloß zu stellen. In weiterer Konsequenz ist Satire auch ein Appell eben jene angesprochenen Missstände zu beheben und Mängel zu beseitigen und erhebt damit einen moralischen Anspruch.

Satire kann explizit oder implizit vermittelt werden, d.h. es ist mitunter eine Zusatzleistung des Rezipienten von Nöten, um die Satire wirksam zu machen. Dabei ist sie oft, aber nicht immer komisch (*so, wie Komik umgekehrt auch nicht immer satirisch ist*).<sup>41</sup>

Angetrieben wird jenes künstlerische Mittel dabei stets durch ein ausgeprägtes Moral- sowie soziales Verständnis. Dabei bedient sich die Satire verschiedener komischer Mittel, wie z.B. dem der Ironie, Parodie oder Karikatur.<sup>42</sup> Stilistisch gesehen finden in der Satire verschiedene Mittel, wie z.B. das der Verstellung, Verspottung oder auch Entrüstung, Anwendung.<sup>43</sup> Neben schriftlichen Erzeugnissen ist sie auch im theatralischen Spiel sowie in bildlichen Repräsentationen zu finden (*Comic, Karikatur, Cartoon, ...*)<sup>44</sup>. „*Zumindest theoretisch denkbar sind satirische Musik, satirische Plastiken oder satirische Architektur.*“<sup>45</sup>

40

DRÜHL (2008) S.34

41

Vgl. ZYMNER, Rüdiger (2017): *Satire*,  
in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik*.  
Ein interdisziplinäres Handbuch,  
Stuttgart: J.B. Metzler, S. 22

42

Vgl. DRÜHL (2008) S.34

43

Vgl. ZYMNER (2017) S. 21f.

44

Vgl. ebd.

45

ebd.

*Humor setzt eine vielfältig ausdifferenzierte Gesellschaft voraus: Erst durch diese Pluralisierung wird, im Gegensatz zu älteren gesellschaftlichen Formationen, in denen Religion und Moral noch stärker vereinheitlichend wirken konnten, die Toleranzbereitschaft erhöht, eine grundsätzliche Offenheit gegenüber Abweichungen erzeugt.<sup>46</sup>*

Humor beschränkt sich jedoch nicht ausschließlich auf die Abweichung von gewohnten Normen oder Realitäten. Auch die englische Redewendung „*It's funny because it's true.*“ hat seine Daseinsberechtigung. Der Ausdruck zielt meist auf den Umstand ab, dass die dargestellte reale Begebenheit ihre Komik beweist, indem die ihr innewohnende Ironie, Absurdität oder auch Lächerlichkeit herausgestellt wird. Die nicht komisch gemeinte Realität kann also ebenfalls komisch interpretiert werden. Begründet liegt diese Praxis in einem unterschiedlichen Betrachtungswinkel des humorvollen Subjekts auf die Realität, welches sich dafür in eine externe Position versetzt hat.<sup>47</sup>

Humor und Komik sind demnach nicht ausschließlich auf Fiktion angewiesen. Was wir dabei, um beim englischen Spruch zu bleiben, als *true*, also die vorherrschende Realität, definieren, hängt stark von unseren persönlichen Grundsatzüberzeugungen ab.<sup>48</sup>

*Die konstruktivistische Erkenntnistheorie geht davon aus, dass es stets mehrere Wirklichkeiten gibt, dass unsere Wirklichkeit beobachtungsabhängig und interpretationsbedürftig ist. Humor ist eine Haltung, ein bestimmter Modus der Wirklichkeitswahrnehmung. Allerdings – so ist einschränkend zu ergänzen – ist eine humorvolle Betrachtung nicht in jeder Situation und nicht in jeder Lebenslage „viabel“, d.h. er- und verträglich.<sup>49</sup>*

### Weitere Deutungsansätze

Humor ist unweigerlich ein persönlich geprägtes Phänomen. Das betrifft nicht nur die eigene Wahrnehmung der Realität, sondern auch die Art und Weise, wie Sachverhalte humoristisch dargestellt werden.

*Humoristen geben nämlich auch meistens ein einseitiges Bild des Lebens: Wie der Wissenschaftler überzieht auch der Humorist mit Absicht bestimmte Aspekte auf Kosten anderer Aspekte. Das heißt, er wird so weit wie möglich das Typische darstellen und auswerten.<sup>50</sup>*

46

*RÄWEL, Jörg (2005): Humor als Kommunikationsmedium, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, S. 39 f.*

47

*Einige Literaturen verwenden auch den dedizierten Begriff der „Distanztheorie“, in der „Komik als Folge distanzierter Kognition durch den Zuschauer / das Publikum“ beschrieben wird. Vgl. hierzu: MÜLLER-KAMPEL (2012) S.6.*

48

*Vgl. NICHOLSON, Christie (13.10.2009): It's Funny Because It's True, Podcast „60 Second Mind“ Transkript, URL: <https://www.scientificamerican.com/podcast/episode/its-funny-because-its-true-09-10-13/>, Stand: 15.01.2021*

49

*SIEBERT (2012), S.133*

50

*ZIJDERVELD (1971) S.16*

*(Zijderveld schreibt vor diesem Zitat davon, wie in wissenschaftlichen Untersuchungen individuelle, soziale, menschliche Aspekte durch Idealtypen ersetzt werden, sodass eine Art eigene Wirklichkeit des wissenschaftlichen Modells entsteht. Das Zitat ist nicht als eine allgemeine Kritik an der Wissenschaft zu verstehen.)*

Ein gewisses Extrapolieren bzw. Übertreiben ist notwendig, um die humoristische Reflexion der Beobachtungen eindringlich vermitteln zu können. *„In fast allen Formen des Humors steckt etwas vom Wesen der Karikatur.“*<sup>51</sup>

<sup>51</sup>  
ebd.

Das zeigt sich plastisch bereits beim einfachen Beispiel des Clowns in der Zirkusmanege, der mit ausufernden Gesten und großzügig geschminkten Gesichtszügen, die Zuschauermenge unterhält. Diese beiden Übertreibungen geschehen nicht nur aus komischen Gründen. Sie sind auch optisch nötig, sodass auch weiter entfernt Sitzende die Bewegung und Mimik, die die Komik in diesem Fall überwiegend ausmachen, ausreichend gut und nachvollziehbar verfolgen können.

Humor lässt sich auch als eine soziale Erscheinung zu definieren.<sup>52</sup> Das ergibt erst recht Sinn, betrachtet man Humor *(und auch Komik)* als einen kommunikativen, produktiven Prozess mit einer klassischen Sender- sowie Empfängerseite und dem Ziel, Lachen hervorzurufen. Ähnlich verhält es sich mit der literarischen Gattung des Witzes.

<sup>52</sup>  
Vgl. ZIJDERVELD (1971) S.13f.

<sup>53</sup>  
*Dieser Abschnitt eignet sich, die sprachliche Austauschbarkeit von Humor und Komik darzustellen. In der angeführten Literatur ist von „Humor“ die Rede, wohingegen „Komik“ als produktives Ergebnis der Charaktereigenschaft Humor besser passen würde.*

Ohne gehört zu werden, verpufft der Humor, das Komische oder Witzige ungehört und ungenutzt, abgesehen von der eigenen Belustigung. Es bedarf eines Publikums, an das die jeweilige Nachricht gerichtet ist. Gemeinsames Lachen signalisiert dabei Zustimmung und ist ein Merkmal für Gruppenzugehörigkeit.<sup>53</sup>

In einem weiteren kommunikativen Sinne ist Humor auch ein reflexives Medium.<sup>54</sup> Dieser Begriff beschreibt den Zustand, dass mit Humor Sachverhalte, die bereits einmal in die eigene Realität aufgenommen worden *(und demnach schon als nicht komisch kategorisiert)* sind, einer erneuten Untersuchung und Überprüfung stand halten müssen. Humor bzw. Komik ist damit auch ein Prozess der Wiedervorlage.

<sup>54</sup>  
Vgl. RÄWEL (2005) S.36

### 3.3 KOMIK, DIE ['ko:mɪk]

#### Definition

von Worten, Gesten, einer Situation, Handlung o. Ä. ausgehende komische (im Sinne: durch eigenartige Wesenszüge belustigend, zum Lachen reizende) Wirkung

#### Herkunft

griech.: *komikós*: „zum Lustspiel gehörig“, *kómos*: „Festzug“ bzw. „fröhliches Gelage“<sup>55</sup> / französisch: *le comique* = das Komische, Substantivierung von: *comique*, komisch

#### Bedeutung

Der Begriff der Komik wird im alltäglichen Sprachgebrauch meist als Sammelbegriff für Belustigendes verwendet.<sup>56</sup> Dies gilt im Sinne einer Eigenschaft für Äußerungen, Personen, Situationen sowie Artefakte gleichermaßen.<sup>57</sup> Dabei ist zu beachten, dass Komik allgemein erst durch eine externe Interpretationsleistung entsteht. Nichts ist von sich aus komisch. Komik hat keine eigene Substanz und ist „keine einem Gegenstand inhärente Qualität“<sup>58</sup>. Sie ist „keine manifeste Eigenschaft“<sup>59</sup>, sondern eine komische Deutung einer subjektiven Wahrnehmung einer Ungereimtheit in Form eines Kontrasts zur Norm.<sup>60</sup> Komik ist eine „Zuschreibung, die von verschiedenen kontextuellen Bedingungen abhängen kann.“<sup>61</sup> Qualitäten wie Moral, Anstand, Sozialisierung und Erziehung, im Grunde alles, was einem Menschen kulturell gesehen Grenzen setzt, spielen dabei eine wichtige Rolle. In diesem Rahmen „macht Komik auf ein Geflecht implizit als gültig vorausgesetzter Regeln aufmerksam.“<sup>62</sup> Zusammenfassen lässt sich diese Erkenntnis mit der Aussage, „dass es Komik nicht gibt, sondern dass sie aus Anwendungen der Kulturtechnik Komik resultiert. Wenn niemand etwas komisch findet, findet Komik nicht statt.“<sup>63</sup>

Die Frage nach der Definition der Komik ist fast 2500 Jahre alt.<sup>64</sup> Sie hat bisher mehrere wesentliche Änderungen erfahren und ist auch im zeitgenössischen Kontext regelmäßig diskutiert. Komik ist als Forschungsobjekt vielerorts auffindbar. Nicht nur in der Kulturwissenschaft<sup>65</sup>, auch in der Linguistik<sup>66</sup>, Kognitionswissenschaft<sup>67</sup> oder auch der Evolutionsforschung<sup>68</sup>

55  
KIND (2017) S.2

56  
Vgl. ebd.

57  
Vgl. ebd.

58  
JELE, Peter (2006): Komik, in: TREBEß, Achim (Hrsg.): Metzler Lexikon Ästhetik, Stuttgart: J.B. Metzler, S.197

59  
KIND (2017) S.4

60  
Vgl. JELE (2006) S.199

61  
KIND (2017) S.4

62  
WIRTH (2017) IX

63  
SCHMIDT, Siegfried J. zit. n. MÜLLER-KAMPEL (2010) S.7

64  
Vgl. KIND (2017) S.2

65  
Vgl. WIRTH (2017) IX

66  
Vgl. KOTTHOFF, Helga (2017): Linguistik und Humor, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler, S.112

67  
Vgl. KIND (2017) S.2

68  
Vgl. KIND, Tom, VELLUSIG, Robert (2017): Anthropologie, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler, S.84

69

Vgl. GEISENHANSLÜKE, Achim (2017): Philosophie, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler, S.78

70

Vgl. RUCH, Willibald & HOFFMANN, Jennifer (2017): Psychologie, Medizin, Hirnforschung, in: WIRTH (Hrsg.): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler, S.92

71

Vgl. KIND & VELLUSIG (2017): S. 78

72

Vgl. RUCH & HOFFMANN (2017) S.68

73

Vgl. ZUIDERVELD (1971)

74

VELTEN, Hans Rudolf (2017): Spaßmacher, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler, S.78

75

Vgl. OST, Hans (2007): Das Komische an der Kunstwissenschaft, in: KANZ, Roland (Hrsg.): Das Komische in der Kunst. Köln/Weimar/ Wien: Böhlau

76

Vgl. LEMME, Ariane (09.08.2020): Satire muss wehtun dürfen, taz, URL: <https://taz.de/Ausladung-der-Kabarettistin-Lisa-Eckhart/!5706011/>, Stand: 15.01.2021

77

Vgl. WIKIPEDIA: Böhmermann-Affäre, URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Böhmermann-Affäre>, Stand: 18.03.2021

78

Vgl. KIND (2017) S.3

79

ebd.

beschäftigt man sich mit Humor und Komik. In den Bereichen der Philosophie<sup>69</sup>, Physiologie<sup>70</sup>, Anthropologie<sup>71</sup>, Psychologie<sup>72</sup>, Soziologie<sup>73</sup>, Religions<sup>74</sup>- und Kunstwissenschaften<sup>75</sup> forscht man zum Thema Lachen aus unterschiedlichsten Betrachtungswinkeln.

Für eine möglichst große Wirkung findet Komik vor allem an den Grenzen der eben erwähnten Regeln statt. Sie stellt sie in Frage oder missachtet sie; und das fast immer mit Absicht. Um dieses Unterfangen überhaupt möglich zu machen, ist es nötig, jene Grenzen zunächst zu kennen; um sie danach (*wissentlich*) zu ignorieren.

Besonders die Frage: „*Was ist, darf und kann Satire?*“ wurde und wird immer wieder diskutiert. (*Als zeitgenössische Beispiele seien hier die vergangenen Debatten um die Ausladung der Kabarettistin Lisa Eckhart<sup>76</sup> von einem Literaturfestival oder den Unterhaltungskünstler und Satiriker Jan Böhmermann genannt, der mit seinem Schmähedicht über den türkischen Präsidenten Recep Tayyip Erdogan eine Staatsaffäre auslöste.<sup>77</sup>*)

Es lässt sich festhalten, dass man mit den Mitteln der Komik nicht nur erheitern, sondern auch bewusst kritisieren und absichtlich anecken kann. Ähnlich dem Humor, liegt auch der daraus resultierenden Komik eine potentiell zerstörerische Kraft inne.

### **Klassische Theorien**

Auf die Frage nach der Entstehung von Komik haben Forscher, Dichter und Denker in den letzten Jahrhunderten verschiedene Antworten gefunden. Wissenschaftlich betrachtet, kristallisierten sich dabei drei Haupttheorien heraus, die mit Einschränkungen auch heute noch weiterhin ihre Gültigkeit behalten.

Zur **Inkongruenztheorie** lieferten bereits Platon und Aristoteles erste Ansätze.<sup>78</sup> Durch den schottischen Philosophen und Schriftsteller James Beattie erfuhren diese im 18. Jahrhundert eine weitere, tiefere Ausgestaltung.<sup>79</sup> Der Ausgangspunkt der Betrachtung ist, dass Komik nur aufgrund einer Wahrnehmung

eines Missverhältnisses entstehen kann, quasi einer Abweichung vom Gewohnten und Erwarteten einer spezifischen Situation, eines Sachverhalts oder Artefakts. Diese Theorie erfährt den Rückhalt vieler prominenter Personen (bspw. S. Kierkegaard, oder A. Schopenhauer)<sup>80</sup> und ist eine in komiktheoretischen Kreisen anerkannte Theorie.<sup>81</sup>

80  
ebd.

Das Wahrnehmen einer Inkongruenz, also das Feststellen des nicht Übereinstimmens von Erwartetem und Erlebtem, setzt eine Basis von Überzeugungen voraus, gegen die verstoßen werden kann. Zu wissen, was komisch ist, bedeutet auch zu wissen, was nicht komisch ist.

81  
ebd.

Der **Überlegenheitstheorie** liegen ebenfalls antike Wurzeln zu Grunde.<sup>82</sup> Der Kern dieser Theorie ist hier das Verhältnis zwischen *Fehlerhaftem* und *Lächerlichem*. Indem man dieses Fehlerhafte und Unzulängliche als externes Subjekt erkennt und man sich damit über den Dingen (*d.h. erhaben*) wähnt, erscheinen einem jene Sachverhalte komisch und können ein Lachen zur Folge haben.

82  
ebd.

Im zeitgenössischen Kontext genießt diese Theorie lediglich den Stellenwert eines Teilelements der Theorien zur Komik.<sup>83</sup> Dabei wird die Begründung angeführt, ein Gefühl der Überlegenheit allein wäre für ein Empfinden von Komik keine ausreichende Bedingung.<sup>84</sup> (*Mitunter spricht man bei dieser Theorie synonym auch von der **Superioritätstheorie**, die in bestimmten Kreisen das Verhältnis von Aggression und Erniedrigung zum Thema hat.*<sup>85</sup>)

83  
ebd.

84  
ebd.

85  
Vgl. MÜLLER-KAMPEL (2010) S.6

Als drittes Element stellt sich die **Entlastungstheorie** dar, welche im Vergleich ein eher junger Ansatz (*Entwicklung im 19. Jahrhundert*) zum Erklären des Komischen ist.<sup>86</sup> Dessen Vorstufen sind jedoch ebenfalls in der Antike zu finden. Bekanntester Verfechter dieses Grundsatzes, der auch unter der Bezeichnung **Energiethorie** bekannt ist, ist Sigmund Freud. Er betrachtet den Menschen als einen Organismus, der einem bestimmten Gleichgewicht unterlegen ist.<sup>87</sup>

86  
Vgl. KIND (2017) S.3

Komik und seine verwandten Phänomene sind demnach Einsparungen im psychischen Energiehaushalt eines jeden Individuums, quasi ein metaphorisches „Überdruckventil“, auf welches man zur Befreiung von Kontrollanstrengungen

87  
Vgl. RÄWEL (2005) S.13

zugreifen kann, um jenes energetische Gleichgewicht weiterhin halten zu können. Das probate Mittel ist dabei das Lachen, als eine Art Ersatzreaktion für das energiefordernde Aufrechterhalten eines inneren Drucks. So gelingt es dem Menschen verbotene Gefühle (*wie z.B. Schmerz, Wut, Klage oder Empörung*) gefahrlos abzuführen.<sup>88</sup>

88  
ebd.

Diese Theorie wird in ihrer Gänze heutzutage ebenfalls kritisch betrachtet und ist mit Vorsicht zu genießen.<sup>89</sup> Sie wird jedoch in Teilen und bestimmten Interpretationen als Grundlage aktueller theoretischer Untersuchungen immer noch angeführt.<sup>90</sup>

89  
Man muss hier beachten, dass diese Theorie in einer Zeit entwickelt wurde, in der bspw. auch Hysterie bei Frauen ein anerkanntes Krankheitsbild darstellte. Diese Erklärungen für menschliche Phänomene sind aus heutiger Sicht sehr fragwürdig zu bewerten und gelten als nicht mehr belastbar und überholt.

90  
KIND (2017) S.3

91  
Vgl. KAPITZA, Arne (2017): *Komik, Gesellschaft und Politik*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler, S.134

### Heutiges Verständnis

Bleiben wir bei Freud, teilt sich das Komische in drei Einzelphänomene mit spezifischen Funktionen auf. Den **Witz** begreift er als ein kommunikatives Mittel, *Humor* ist für ihn ein subjektives Gefühlsregulativ, während die *Komik* den ästhetischen Ausdruck verkörpert. Seine Erklärungen stützen sich dabei auf seine Theorie der psychischen Einsparungen im körpereigenen Energiehaushalt.<sup>91</sup>

Diese Dreiteilung und ihre Interpretation kann man auch heutzutage noch weitestgehend vertreten, wenn man den Begriff des subjektiven Gefühlsregulativs nicht energetisch, sondern eher als eine eher bewusste Entscheidung interpretiert.

Die drei Basistheorien schließen sich nicht gegenseitig aus, sondern sind vielmehr miteinander kompatibel. Eine aktuelle Tendenz der Weiterentwicklung dieser Ansätze besteht darin, eine Kombination aus Inkongruenz und Entlastung in dem Sinne herzustellen, dass erstere die Voraussetzung von Komik darstellt, aber kein Garant für jene ist.

Ein bloßes Erkennen eines Unterschieds oder oberflächlichen Widerspruchs bedeutet nicht, dass dieses Realisieren eine komische Reaktion hervorrufen muss. Erst durch die Auflösung (*Entlastung*), z.B. durch eine Pointe, entsteht überhaupt die Möglichkeit einer komischen Wirkung. Weiterhin ist zu beachten, dass sich die Inkongruenztheorie eher auf die Wahrnehmung von Komik konzentriert, während die beiden anderen Theorien mehr eine Erwidern von Komik zur Grundlage haben.

## Witz, der [vɪts]



### Definition

- a) [prägnant formulierte] kurze Geschichte, die mit einer unerwarteten Wendung, einem überraschenden Effekt, einer Pointe am Ende zum Lachen reizt
- b) Gabe, sich geistreich, in Witzen zu äußern (*frz. Esprit, engl.: wit*)
- c) Klugheit; Findigkeit (*veraltet*)
- d) Kalauer, Scherz, Spaß, Ulk

### Herkunft

mittelhochdeutsch *witz(e)*, althochdeutsch *wizzi*, ursprünglich = *Wissen*

### Bedeutung

Unter einem Witz versteht man im deutschen Sprachgebrauch vorrangig eine knappe, scherzhafte Äußerung, die, meist in Form einer komischen (Kürzest-)Geschichte, in einer Pointe endet.<sup>92</sup> Zweitrangig definiert er sich im Sinne einer persönlichen Eigenschaft als „Fähigkeit zum überraschenden Einfall (*der komisch sein kann, aber nicht muss*)“<sup>93</sup>.

Diese beiden Begriffsdefinitionen erfahren in anderen Sprachen meist eine Trennung durch zwei verschiedene Worte (*Vgl. bspw. im Englischen.: „wit“ und „joke“*)<sup>94</sup>. Der Gebrauch der ursprünglichen Bedeutung für dieses Wort, im Sinne von *Geist, Wissen, Verstand* oder auch *Klugheit*, ist im Alltag weitestgehend verschwunden.

*Witz* wird heute meist nur noch als Form der sprachlichen Anwendung des Komischen gebraucht.<sup>95</sup> Der Begriff beschreibt einen Sachverhalt mit überraschender Wendung (*Pointe*), welcher scheinbar unlogische Zusammenhänge auf komische Art und Weise sinnhaft nachvollziehbar darstellt.<sup>96</sup> Diese Sachverhalte zu kreieren, bedarf es eines bestimmten Maßes an persönlicher Fantasie sowie ein gekonntes Bewältigen augenscheinlicher Paradoxien. Die dabei vermittelten Tendenzen reichen von aggressiv, über anstößig bis hin zu harmlosen Wendungen. So werden ganz unterschiedliche Wirkungsebenen bedient.<sup>97</sup> Ziel eines Witzes ist es fast ausnahmslos Lachen hervorzurufen.

92

Vgl. *WILLER, Stefan (2017): Witz, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler, S.11.*

93

DRÜHL (2008) S.33

94

Vgl. ebd.

95

ebd.

96

ebd.

97

ebd.

Aktuelle Betrachtungen stützen sich auch auf die menschliche Evolution und Spieltheorie. *„Spielen ist demnach als ein vom konkreten Handlungsdruck befreites Training für den Ernstfall zu fassen und Komik als eine kognitive Form solcher Übungseinheiten, wobei das Vergnügen, das mit dem Spielen verbunden ist, dessen adaptive Relevanz anzeigt“*<sup>98</sup>. Weiterhin erscheint auch eine Perspektive aus Sicht der Informationsdeutung im Rahmen der Weltwahrnehmung als vielversprechend:

98  
KIND (2017) S.5

*Um ihre Überzeugungssysteme stimmig zu halten, müssen Menschen über Prüfroutinen ermitteln, ob sie die Auffassungen, die sich ihnen anbieten, übernehmen oder abtun sollen. Komik ergibt sich dieser Sichtweise zufolge, wenn eine Information als ungültig eingestuft und so zur Kohärenz des Weltbildes beigetragen wird – ein Vorgang, der die menschliche Überlebenstüchtigkeit steigert und dafür mit dem komischen Vergnügen belohnt wird.*<sup>99</sup>

99  
ebd.

Komik kann somit nicht nur dafür sorgen, bestimmte Ansichten zu hinterfragen, sondern sie auch gleichermaßen festigen. Diese Qualität erhebt die Komik<sup>100</sup> zu einem universellen Mittel, welches vielfältig Anwendung finden kann.

100  
Im folgenden Zitat ist mit dem Begriff der Wirklichkeit, Komik als Produkt von Humor umschrieben.

*Die Wirklichkeit, die der Humor hervorruft, ist eine Schöpfung der menschlichen Phantasie [...]. Aber [...] diese neue Wirklichkeit ist nicht um der Rebellion oder Revolution willen erstellt. Sie ist eher ein Spiegel, der dem Menschen vorgehalten wird, damit er eine Lehre daraus ziehen kann, damit vor allem die zur Routine gewordenen alltäglichen Sinninhalte für ihn wieder sinnvoll werden.*<sup>101</sup>

101  
ZUIDERVELD (1971) S.48

Etwas, was wir im eigenen Umfeld bereits einmal überprüft haben, wird so einem erneuten Test unterzogen. Insofern festigt Komik mitunter genau jenes, was er zuvor ins Wanken brachte.

**Zwischenfazit**

Anhand der vorgestellten Theorien und Definitionsversuche lässt sich erkennen, dass das vielschichtige Phänomen der Komik von einigen Kontroversen durchzogen ist. Der Versuch, ihr einen theoretischen Rahmen zu geben, stellt kein leichtes Unterfangen dar. Die drei angerissenen Theorien allein decken nicht die gesamte Bandbreite von Komik ab.

Weiterhin scheint es, als wäre eine eindeutige Definition für Komik in der Gegenwartsliteratur vorrangig nicht mehr relevant. Forschungen und Untersuchungen beschäftigen sich mehr mit der Frage nach dem Empirischen; also wann, wie und warum Komik wahrgenommen wird<sup>102</sup>.

<sup>102</sup>

Vgl. KIND (2017) S.4

### 3.3.1 KOMISCH ['ko:mɪʃ]

#### Definition

- a) durch eigenartige Wesenszüge belustigend in seiner Wirkung, zum Lachen reizend
- b) sonderbar, seltsam; mit jemandes Vorstellungen, Erwartungen nicht in Einklang zu bringen

#### Herkunft

französisch *comique* < lateinisch *comicus* < griech. *komikós* zur Komödie gehörend; lächerlich, zu: *kōmos*, Komödie

#### Komisch komisch

Die doppelte Bedeutung dieses Wortes (*lustig* bzw. *seltsam/merkwürdig*) ist nicht nur auf den deutschen Sprachraum begrenzt. So gibt es z.B. im Englischen den Begriff *funny*, der lustige und gleichzeitig merkwürdige Sachverhalte zu beschreiben in der Lage ist. Auch in romanischen, slawischen und asiatischen Sprachen lassen sich ähnliche Beispiele finden.<sup>103</sup>

<sup>103</sup> Vgl. ADAMS, Reginald B. Jr., DENNETT, Daniel C., HURLEY, Matthew M. (2011): *Inside Jokes, Using Humor to Reverse-Engineer the Mind*, Cambridge, Massachusetts, eBook, London, England: S. 86 f.

<sup>104</sup> ebd.

<sup>105</sup> ebd.

Unklar ist bisher, ob diese spracheigenen Entwicklungen unabhängig voneinander entstanden sind.<sup>104</sup> Fakt ist jedoch, dass die Vereinigung beider Definitionen keine sprachökonomische Erscheinung ist und sie auch nicht zufällig durch das gleiche Wort ausgedrückt werden.<sup>105</sup> Beide Erklärungen setzen die Wahrnehmung einer Abweichung von normativen Zuständen voraus. Die zwei Bedeutungen sind insofern miteinander verwandt, als dass sie sich aufeinander beziehen. Nimmt man die Merkwürdigkeit eines Sachverhaltes nicht wahr, so hat man auch keine Gelegenheit seinen lustigen oder humorvollen Mehrwert zu erkennen.

Präzise seziert, erschließt sich auch die Sinnebene, dass uns fremd erscheinende oder unerklärliche Dinge des (*Be-*)Merkens würdig (*also „merkwürdig“*) sind. Diese ziehen unsere Aufmerksamkeit gerade deswegen auf sich, weil sie von unserem normativen Verständnis abweichen (*und außergewöhnlich sind, d.h. „außerhalb des Gewöhnlichen“*). Ähnlich verhält es sich mit dem Adjektiv *eigenartig*, welches als *besonders*, *individuell* oder *persönlich* interpretiert werden kann.

**lustig** [ˈlʊstɪç]**D****Definition**

- a) von ausgelassener, unbeschwerter Fröhlichkeit erfüllt; Vergnügen bereitend; vergnügt, fröhlich, heiter, ausgelassen
- b) Heiterkeit erregend; auf spaßhafte Weise unterhaltend; komisch
- c) munter, unbekümmert; ohne große Bedenken

**Herkunft**mittelhochdt.: *lustec*: vergnügt, munter**Synonyme**

froh, fröhlich, heiter, munter

Insofern können die Begriffe der Merkwürdig- oder Eigenartigkeit genauer betrachtet durchaus positiv konnotiert sein. Die Fähigkeit zur Unterscheidung von Norm und Verstoß, die diese Worte ausdrücken, erweitert in Kombination mit Neugier im Idealfall den Horizont und trainiert die eigene Wahrnehmung. Sie gehört seit Menschengedenken zu unserem Repertoire.

*Die Begegnung mit Fremdem kann irritieren, überraschen und nicht zuletzt belustigen. Die Beobachtung und Deutung ungewohnter Erscheinungen und Verhaltensmuster sind seit alters Gegenstand der Reiseliteratur, später der Ethnologie und Kulturwissenschaften, aber eben auch der Komik.*<sup>106</sup>

Die Theorie der Inkongruenz greift hier, wie bereits erwähnt, auch im merkwürdigen und nicht nur im lustigen Sinne. Komisch ist ein „Zusammenstoß von unterschiedlichen Wirklichkeitsbegriffen, Lebensentwürfen oder Realitätsprinzipien, deren Inkommensurabilität **lächerlich** wirken kann.“<sup>107</sup>

106

*GÖKTÜRK, Deniz (2017): Die Komik der Kultur, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler, S.160.*

107

*DRÜHL (2008)S.31*

**lächerlich** [ˈlɛçɐliç]**D****Definition**

- a) komisch [wirkend] und zum Lachen reizend
- b) [in ärgerlicher Weise] töricht, albern, unsinnig
- c) zum Lachen geneigt, unernst
- d) [in ärgerlicher Weise] minimal, gering
- e) [in ärgerlicher Weise] geringfügig, unbedeutend
- f) in einem [ärgerlicherweise] hohen Maß; sehr

**Herkunft**mittelhochdeutsch *lecherlich* = lächelnd; zum Lachen reizend

### 3.4 HUMOR & KOMIK

Das Verständnis für den Humorbegriff verschob sich, wie wir gesehen haben, im Wandel der Zeit. Das liegt auch daran, dass die Begriffe *Humor* und *Komik* über Ländergrenzen hinweg mitunter synonym gebraucht werden bzw. interdisziplinär, d.h. über Fachgebiete hinweg, nicht eindeutig voneinander zu trennen sind. Humor definiert sich im deutschen Sprachgebrauch anders als im Englischen. Mit der Wende zum 19. Jahrhundert entfernten sich die Bedeutungen beider Begriffe (*Humor* und *humour*) voneinander.

*Angeregt durch Romantik und Idealismus setzt sich im deutschen Sprachraum allmählich ein Begriff des Humors durch, der diesen in besonderer Weise über sein Verhältnis zum Komischen fasst: ‚Komik‘ (wie das englische ‚humour‘) steht dabei für die Eigenschaft von Gegenständen aller Art, Belustigung hervorzurufen, und ‚Humor‘ (wie das englische ‚sense of humour‘) für die Eigenschaft von Personen, für das Komische oder einzelne seiner Ausprägungen empfänglich zu sein.<sup>108</sup>*

<sup>108</sup>  
Kind (2017) S.7

Aus kommunikationswissenschaftlicher Sicht werden Humor und Komik eher nach ihrer Intention voneinander unterschieden. „[...] Humor ist ergebnisorientierte Kommunikation und wird von vornherein als Interaktion zwischen Sender und Empfänger mit dem Ziel eines Lachens produziert.“<sup>109</sup> Weiter heißt es: „Dem Komischen fehlt oft diese Bereitschaft, d.h. es wird etwas erst durch eine unvorhersehbare Entwicklung komisch oder wirkt komisch, ohne dass dies beabsichtigt war oder gerade weil es nicht geplant war.“<sup>110</sup>

<sup>109</sup>  
TISSOT (2009) S.25

<sup>110</sup>  
ebd.

Der Begriff der Komik wird in dieser Argumentation als ein zufälliges Erlebnis interpretiert, während der Autor dem Humor aufgrund seiner klaren Absicht hier etwas Strukturelles attestiert. *Humor* soll hier als aktiv praktizierte Komik verstanden sein, *Komik* selbst hingegen eher als metaphorische Bananenschale, welche unabsichtlich im Weg liegt.<sup>111</sup>

<sup>111</sup>  
Dieses Betrachtungsweise ist ein gutes Beispiel dafür, wie verschiedene Humor und Komik fachübergreifend definiert werden können.

### 3.5 ZUSAMMENFASSUNG

Mit ausreichend Humor ausgestattet, ist ein Potential zur Komik überall auffindbar.<sup>112</sup> Beide Phänomene bieten, wie wir herausgefunden haben, die Möglichkeit, eine Norm in Frage zu stellen, sie für einen Moment auszuhebeln und auch zu brechen. Sie ist jedoch nur in den Köpfen der Rezipienten gebrochen. Hier arbeitet Humor, bzw. sein Resultat, die Komik, als möglicher Stein des Anstoßes. Jede Veränderung beginnt im Kopf. Über die eigenen Gedanken kann man sprechen und Sprache kann, im positiven wie negativen Sinne, Realität werden. In Komik & Humor steckt also auch ein subversives Potential.

112

TISSOT (2009) S.25

*Humor* ermöglicht und schafft durch seine Abkehr von Gewohntem und Bekanntem Abstand, der notwendig ist, um Komik zu erzeugen. Er eröffnet alternative Perspektiven auf ein Thema. In einem Witz z.B. reflektiert man einen Sachverhalt auf eine neue, überraschende Art und Weise. Mit dieser neuen Perspektive ist die Funktionserklärung eines Witzes abgeschlossen, Humor hat hier kein weiteres Ziel. Jene Perspektiven sind für gewöhnlich nicht ernst zu nehmen, dann wären sie nicht mehr lustig, sondern eben: ernst. In diesem Verhältnis liegt ein Teil des komischen Widerspruchs, welcher im Verlauf der hier vorliegenden Arbeit noch weiter erklärt werden wird.

Trotz oder vielleicht gerade wegen der recht eindeutigen Definitionen innerhalb der speziellen Bereiche, kommt es bei beiden Begriffen mitunter zu gegenseitigen Überschneidungen in der Bedeutung im Alltag. Diese haben zur Folge, dass die Begriffe auch in derselben Sprache synonym gebraucht werden.<sup>113</sup> Eine konkrete Trennschärfe zwischen *Humor* und *Komik* ist nicht eindeutig herzustellen. Disziplinübergreifend einheitliche Definitionen für jeden der Begriffe sind ebenfalls nicht existent. Sie sind immer in ihrem jeweiligen Kontext zu definieren. Für die Betrachtung dieser Arbeit sollen als Faustregeln gelten: „*Humor ist eine Haltung, Komik sein Ausdruck, das Resultat einer Handlung. Humor hat man, Komik macht oder entdeckt man.*“<sup>114</sup> In einem Vergleich zusammengefasst könnte man auch sagen: *Komik* und *Humor* verhalten sich wie *Musik* und *Musikalität*.<sup>115</sup>

113

Vgl. DRÜHL (2008) S.32

114

GERNHARDT, Robert (2008): *Was gibt's denn da zu lachen? Kritik der Komiker, Kritik der Kritiker, Kritik der Komik*, Zürich: Fischer Verlag, S.10

115

Vgl. HARTMANN, Nicolai (1953): *Ästhetik*. Berlin/New York: Walter de Gruyter, S.415.

HAHA?

AHA.

AH!

# 4 Da ist der Witz

## 4.1 EINLEITUNG

Mit diesem humor- und komiktheoretischen Grundwissen können wir uns den drei Objekten nun weiter nähern und ihren komischen Gehalt im Detail untersuchen. Dabei ist es wichtig, die Gegenstände nicht ausschließlich nach formalen Gesichtspunkten zu analysieren. Auch ihr Gebrauch und der Kontext, in dem sie entworfen sind, haben Bedeutung. Würde man sie ausschließlich nach ihrer äußeren Erscheinung bewerten, würde dies ein unvollständiges Bild ihrer Interpretation zeichnen. Gestaltete Objekte werden nicht im luftleeren Raum entworfen. Ideen eines Designers entspringen (*nicht ausschließlich*) einem historischen sowie persönlichen<sup>116</sup> Kontext und zeigen in eine durch den Gegenstand vermittelte Zukunft<sup>117</sup>, die jenseits der „*bloßen Erfüllung von funktionalen oder ökonomischen Vorgaben*“<sup>118</sup> und aus keinem „*ursprungslosen Verständnis von Innovation*“<sup>119</sup> heraus entstehen.

Im Hinblick auf den komischen oder humorvollen Gehalt von Artefakten muss noch erwähnt werden, dass es einen Unterschied macht, aus welcher Perspektive die Objekte betrachtet werden. Was aus heutiger Sicht komisch, lustig oder witzig wirkt und wahrgenommen wird, kann in der Zeit seiner Entstehung durchaus weder komisch gemeint noch komisch aufgenommen worden sein und umgekehrt. Gleiches Prinzip gilt bspw. auch für kulturelle Unterschiede.<sup>120</sup>

Die hier vorliegende Arbeit ist nicht als Vergleich zwischen drei Objekten zu sehen, sondern eher als Reihe, an der komische Qualitäten in der Gestaltung untersucht, nachgewiesen oder widerlegt werden sollen. In der persönlichen Rezeption lassen sich Aspekte wie z.B. Geschmack, Verständnis, Kulturkreis nicht vollständig deaktivieren. Sie beeinflussen, wie wir Dinge wahrnehmen, sie deuten und interpretieren. Zuletzt entscheidet der subjektive Humor über die eigene komische Wahrnehmung. Jener soll in der nun folgenden Analyse bestmöglich ausgeklammert werden. Stattdessen wird der Versuch unternommen, komische oder humorvolle Tendenzen an den Objekten nachweislich zu identifizieren.

116

*Als ein Beispiel hierfür lässt sich das späte Schaffen von Michael Graves anführen. Er war in den letzten 12 Jahren seines Lebens aufgrund einer Infektion teilweise gelähmt. In dieser Zeit konzentrierte sich seine Arbeit auf die (architektonische sowie objektbezogene) Gestaltung von Lebensumfeldern für Menschen mit Behinderungen. (Vgl. hierzu: VOLNER, Ian(2018): Michael Graves. Design For Life, eBook, New York: Princeton Architectural Press, [Kap.: IX The Sky and The Frame.](#))*

117

*Vorausgesetzt ist hier, dass es sich um eine innovative und originäre Arbeit handelt, die so noch nicht in der Welt existiert. Dieser Grundsatz ist – in Abstufungen – bei vielen Artefakten menschlichen Schaffens erfüllt.*

118

*MAREIS, Claudia (2019), Sensations of the Ordinary. Das Bild der Dinge zwischen Geschichte und Projektion, in: KRIES, Mateo, CUNZ, Tanja (Hrsg.): Objekte der Begierde, Surrealismus und Design 1924-Heute, Weil am Rhein: Vitra Design Museum, S. 301.*

119

*ebd.*

120

*Insofern kennt Witzigkeit genau betrachtet eben doch Grenzen, nämlich die, der den Witz beherbergenden Kultur.*

## 4.2 DER SINGENDE KESSEL

### Die Pointe auf der Tülle

Zunächst lässt sich dem Kessel nach komiktheoretischen Maßstäben eine eindeutige Inkongruenz attestieren. Vergleicht man den fertigen Entwurf mit handelsüblichen Geräten aus der gleichen Zeit (s. Abb.), sticht die Erscheinung des 9093 unweigerlich hervor.

Von der Norm unvoreingenommen setzt er ihr gleichzeitig etwas entgegen. Abseits ökonomischer Zwänge oder funktionalistischer Dogmatiken besticht das Objekt durch eine sichtliche Experimentierfreude mit gestalterischen Mitteln.<sup>121</sup>

<sup>121</sup>  
Der Kessel besitzt mehrere Schmuckelemente bzw. Verzierungen und weist eine Formsprache auf, die nicht ausschließlich in einer reinen Funktionserfüllung begründet ist.



[ABB. 12]

[ABB. 13]



Die für den Konsumierenden zunächst nur oberflächlich erkennbare Komik des Gegenstands erweitert sich durch seinen Gebrauch. Sobald das Wasser im Kessel kocht, pfeift die Vogel-figur ihr vorbestimmtes Lied. Es ist natürlich kein echter Vogel. Es ist auch kein musikalisches Lied, sondern nur ein einziger Ton, wie man ihn allgemein von vielen anderen Teekesseln seit Jahrzehnten kennt.<sup>122</sup>

<sup>122</sup>  
Im Detail unterscheiden sich die spezifischen Töne verschiedener Teekessel sicher wieder voneinander. Das Modell „9091“ von Alessi verfügt bspw. über zwei verschieden konstruierte Pfeifen, sodass im musikalischen Sinne eine Harmonie entsteht.

Der feine Unterschied, bzw. das Neue und Ungewöhnliche, ist die Form aus der der Ton diesmal entsteht. Nach Arthur Koestler lässt sich hier bei Michael Graves schöpferischem Vorgehen ein bisoziativer Prozess sehr gut nachweisen. Er verband das Pfeifen

eines Kessels gedanklich mit den Lauten eines Vogels. Nutzende haben hier eine Art assoziative Transferleistung zu erbringen, indem auch sie das Pfeifen eines Kessels als das Zwitschern eines Vogels interpretieren, um den *Witz*<sup>123</sup> zu verstehen.

Betrachtet man den Kessel als eine sinnliche Erfahrung, lassen sich an ihm ein Anfang und ein Ende dieser festmachen.<sup>124</sup> Wie eine lineare Anekdote breitet sich der Kessel vor dem Nutzenden aus. Einige theoretische Bestandteile des Witzes, angelehnt an die klassische Rhetorik<sup>125</sup>, lassen sich dabei auf den Kessel münzen. Mit dem sogenannten *Exordium* (*Einleitung, Anfang*) verschafft sich das Objekt seine Aufmerksamkeit: der Kessel ist auf den ersten Blick ungewöhnlich, er weckt die Neugier. *Exposition* (*Darlegung, Darstellung*) und *Complicatio* (*eigentliche Handlung*) fallen zugegeben sehr knapp aus: man erkennt den Gegenstand als Möglichkeit zum Wasser kochen und folgt wie gewohnt dem Ablauf der Zubereitung. Ein augenscheinlicher zu lösender Konflikt lässt sich nicht ausmachen. Umso deutlicher tritt jedoch die *Pointe* (*überraschender Schlusseffekt*) hervor, wenn das pfeifende Vögelchen als auflösendes Moment am Ende des Wasserkochvorgangs in auditive Erscheinung tritt.

Diese *Pointe* kündigt sich visuell bereits durch die reine Existenz des Vogelements an. Der Pfeifton besitzt dennoch ein überraschendes Moment, auf den man u.U. sogar gespannt wartet. Im Sinne der *Überlegenheitstheorie*, weiß man als Beobachtender bereits genau, worauf der Gebrauch hinausläuft. Hierzu muss jedoch auch erwähnt werden, dass das Wahrnehmen der optischen Inkongruenz zu Beginn keine direkte Verbindung zur schlussendlichen *Pointe* aufweist. Der Versuch, dem Kessel den klassischen Aufbau eines Witzes nachzuweisen, erweist sich als diskutabel. Zumindest trägt der Kessel aber, dank seiner Formgebung und Gestaltung, narratives Potential in sich.<sup>126</sup>

Die oft angeführte *Wirkungslosigkeit der Komik*<sup>127</sup> beweist der Kessel womöglich durch den Fakt, dass seine komischen Qualitäten nicht unbedingt dafür sorgen, Wasser besser zum Kochen zu bringen. Das Resultat betreffend, ist die Komik also unwirksam.<sup>128</sup>

123

„Witz“ ist hier vorrangig als Klugheit und Spitzfindigkeit und nicht als pointierte Kurzgeschichte zu verstehen.

124

Gemeint ist hier das Erleben des Objekts in seiner optischen als auch gebräuchlichen Darbietung. Diese beginnt mit dem in Augenschein nehmen des Kessels und endet mit dem Austreten des Wasserdampfes verbunden mit dem Pfeifton des Vogels.

125

Vgl. EULER, Bettina (1991): Strukturen mündlichen Erzählens, Parasyntaktische und sentimentelle Analysen am Beispiel des englischen Witzes, Tübingen: Narr Francke Attempto, S.30

126

Spätestens nach dem Lesen dieses Absatzes bewahrheitet sich die Komiker-Weisheit: Ein Witz den man erklären muss, ist keiner mehr.

127

Diese Bezeichnung stützt sich auf das zwanglose Spielerische des Humors und der Komik, mit der beide Phänomene den Anschein erwecken, keine bestimmten Ziele – außer dem des Hervorrufens eines Lachens – zu verfolgen.

128

Hier muss erwähnt werden, dass in der Literatur zu diesem Objekt oft der Hinweis angeführt wird, der Kessel würde aufgrund seiner großen kreisrunden Grundfläche das Wasser schneller zum Kochen bringen. Obwohl dies auch ein konzeptionelles Ziel von Alberto Alessi war, sollte es sich im alltäglichen Gebrauch nicht merklich bewahrheiten.



## **Pointe, die** [ˈpɔ̃ɛːtə]

### **Definition**

a) [geistreicher] überraschender [Schluss]effekt in einem Ablauf, besonders eines Witzes / Synonyme: Effekt, Höhepunkt, Schlusspunkt

### **Herkunft**

französisch *pointe*, eigentlich = Spitze, Schärfe < vulgärlateinisch *puncta* = Stich, zu lateinisch *pungere*, Punkt

### **Bedeutung**

„Das Komische verknüpft in, mittels und kraft der Pointe auf plötzliche Art und dennoch ganz logisch Fremdes, Unzusammenhängendes, Unvereinbares. In der Pointe erfolgt eine überraschende Bisoziation von nicht zusammengehörigen Rahmen; in anderen Worten: mittels Kontrasten, Konflikten und Gegenbildlichkeit entstehen Doppel-, Mehr-, Vieldeutigkeiten und damit auch ein semantischer Mehrwert – ein unerwarteter Sinn tut sich plötzlich auf.“<sup>129</sup>

129

KOESTLER, Arthur, zit. n.:  
MÜLLER-KAMPEL (2010) S. 26f.

## **Von Dinos & Drachen**

Für eine Jubiläumsausgabe, die den 30. Geburtstag des 9093 feiert, entwarf Michael Graves eine aktualisierte Version des Kessels. Jene ist nicht nur farblich überarbeitet. Auch die „Kühlerfigur“ des Objekts ist nun kein Vogel mehr, sondern „irgendetwas zwischen einem Drachen und einem fliegenden Dinosaurier“<sup>130</sup>. Er glänzt kupferfarben und soll als Talisman für die Küche an die chinesische Kultur (die eine reichhaltige und weit zurück reichende Geschichte über das Lebensmittel Tee bereit hält)<sup>131</sup> erinnern, die den Drachen unter anderem als Symbol für Stärke und Glück sieht.<sup>132</sup>

130

ALESSI: Produktseite Tea Rex, URL:  
<https://eu.alessi.com/products/tea-rex-kettle>, Stand: 10.03.21

131

Vgl. BENN, James A. (2015): Tea in China. A religious and cultural history. University of Hawaii Press, Honolulu

132

ALESSI: Produktseite Tea Rex, URL:  
<https://eu.alessi.com/products/tea-rex-kettle>, Stand: 10.03.21

Auch hier lassen sich Bezüge zu einer unbeschweren Verspieltheit herauslesen – und der Sinn für Humor hört bei der Gestaltung nicht auf: Der Kessel trägt in Anlehnung an ein prähistorisches Wesen den Namen *Tea Rex*. Die Figur selbst ist eher eine stilisierte Karikatur eines Drachens, als ein anatomisch getreues Replikat. Eine genaue Festlegung, welches Wesen der neue Tüllenaufsatz darstellt, bleibt aus. Vielleicht lässt sich auch hier die Erkenntnis anbringen, dass Witze nicht immer gänzlich logisch zu erschließen sein müssen, um zu

funktionieren. Das erklärt auch die Tatsache, dass die neue Figur höchstwahrscheinlich immer noch den gleichen Ton wie der Vogel und kein speziestypisches Fauchen oder Brüllen von sich gibt, geschweige denn Feuer spuckt. An dieser Stelle ist die Humorfähigkeit bzw. -toleranz des Rezipienten gefragt. Entweder kann man darüber hinweg sehen und erkennt dieses unentschiedene Detail als gültig an oder wertet es als eine gestalterische Ungenauigkeit.



[ABB. 14]

[ABB. 15]

### Kommentar oder Kitsch?

Ordnet man den Wasserkessel in seine Zeitepoche ein, offenbaren sich weitere komische Merkmale. Die für Konsumierende eher *merkwürdig-komische* (weil *abseits des Gewöhnlichen*) Gestaltung lässt sich innerhalb der Diskussion um Design in weiterer Konsequenz zusätzlich als eine Art doppelter Gegenentwurf lesen.

Das betrifft einerseits, wie bereits erwähnt, die herkömmlichen Geräte der 1980er Jahre, andererseits die Gestaltungsüberzeugungen der zeitlich vor dem Kessel liegenden *Moderne*.<sup>133</sup>

133

*Moderne* beschreibt hier den Zeitraum, in der nach funktionalistischen Prinzipien wie Reduktion, Sachlichkeit, Rationalität und Objektivität entworfen wurde. Vgl. *MAREIS, Claudia (2014): Theorien des Designs. Zur Einführung, Hamburg: Junius Verlag GmbH, S.65*

Auf die Frage, ob sein Kessel nicht einfach nur Kitsch sei, antwortete Michael Graves, dass Kitsch schließlich von *kitchen* (*Küche*) komme.<sup>134</sup> Diese Aussage wird natürlich keiner etymologischen Untersuchung standhalten, unterstreicht aber sowohl den humorvollen Charakter Graves<sup>135</sup> als auch die Lesart, in der der Kessel zu interpretieren ist. Sie ist außerdem eine geeignete Metapher für die *effektive Wirkungslosigkeit* eines komischen Effekts oder eines Witzes auf die Realität: Der Vorwurf des Kitsches ist mit dieser witzigen Antwort nicht ausgeräumt, sondern lediglich für einen Moment weggelacht.

134  
Vgl. VOLNER (2018) Kap.: VIII *The House, The Tomb and the Tea Kettle*.  
Abs. 3.

135  
Das Buch „Michael Graves, *Design for Life*“ beinhaltet zahlreiche Anekdoten, die dies belegen (s. Literaturverzeichnis).

Gleichzeitig ist der Kessel, symbolisch für die *Postmoderne*, in seiner gesellschaftlichen Funktion trotzdem als ein Teilelement zu sehen, welches als Gegenentwurf zur Moderne unbestreitbar Diskurse angestoßen und damit auch zu Veränderungen beigetragen hat.<sup>136</sup> Hier tritt erneut der Widerspruch im Sinne der Frage nach dem *Wirkungspotential von Komik* zu Tage.

136  
Beispielsweise trug die Postmoderne dazu bei, den bisher verwendeten Begriff der Funktion eines Objekts zu erweitern. Vgl. Mareis (2014) S.96

## 4.3 WAS HÄNGT AN DER WAND?

### Es werde Musik

Der CD-Spieler ist zunächst nur bedingt als solcher zu identifizieren. Lediglich das Wiedererkennen der optischen Lese-Einheit stellt (*mit einigem technischen Verständnis*) auf den ersten Blick eine Chance dazu dar. Wäre sie in ihrer Farbigkeit noch zurückhaltender, würde das Gerät die Illusion, ein wandmontierter Ventilator zu sein, noch besser ausfüllen.

Durch die eigenartige (*bzw. einzigartige*) Art und Weise der Inbetriebnahme des Apparates schafft Naoto Fukasawa es, dem Abspielgerät zusätzlich zu seiner generellen Erscheinung ein weiteres innovatives Moment zu verleihen. Weder das vertikale Einlegen des Datenträgers noch seine ungewöhnliche Inbetriebnahme entsprechen – im Rahmen der Unterhaltungselektronik – gelernten Vorgängen.

Sowohl in seinem Gebrauch als auch in seiner Erscheinung bricht der CD-Spieler mit Gewohnheiten. Er ist somit komiktheoretisch gesehen *doppelt inkongruent* und fordert wegen dieser Andersartigkeit, kognitive Verknüpfungsleistungen der Nutzenden ein. Letztere müssen wiederum auf Erfahrungen aus einem anderen Referenzrahmen zurückgreifen, um sich den Gegenstand und seine Inbetriebnahme erschließen zu können. Das Ziehen an einer Schnur verbindet man nicht intuitiv mit dem Anschalten eines Musikgerätes.

### Interaktive Komik

Das potentiell komische Moment beschränkt sich vorrangig auf den Zeitpunkt der Inbetriebnahme. Subtil bedient sich Fukasawa – im Bezug auf den Aktivierungsmechanismus – „*fachfremder*“ Gestaltungselemente und -methoden, bringt sie in einen neuen Kontext ein und entwirft so ein Objekt, das sich als eine Alternative zur normierten Unterhaltungselektronik anbietet. Nachdem man das Gerät korrekt bestimmt und auch das vertikale Einsetzen einer CD als Novum erfahren hat, ist der Witz als solcher erkannt. Der weitere Verlauf während des Gebrauchs bietet Gelegenheit, die ganzheitliche Metaphorik des Gegenstands zu erkennen. Beim Betrachten der Rotation des

Datenträgers ist es – erst recht in Verbindung mit der generellen Gestalt des Spielers sowie dem kleinen Detail an der „Schnur“ – erneut möglich, eine Erinnerung an einen Ventilator hervorzurufen. Dieses Erkennen kann zum zweiten Mal eine komische Reaktion erwecken. Bei genauerem Betrachten handelt es sich um einen Prozess des Wiedererkennens, der ein gewisses Maß an Vorstellungskraft und Fantasie der Nutzenden voraussetzt. Der gängigen Definition nach, ließe sich der CD-Player in seiner optischen Nachahmung womöglich auch als **Pastiche** eines Ventilators definieren.

D

### **Pastiche, der/die/das [pas' ti:ʃ]**

#### **Definition**

Nachahmung des Stiles und der Ideen eines Autors

#### **Herkunft**

frz. Form (*pastiche*) vom Ital.: Pasticcio (*Chaos bzw. Paste*)  
griechisch-lateinisch-vulgärlateinisch-italienisch-französisch

#### **Bedeutung**

Das Pastiche ist ein Kunstwerk literarischer, musikalischer, filmischer oder architektonischer Art, das offen das Werk eines vorangegangenen Künstlers imitiert. Im Unterschied zu einer Hommage geht diese Form der Imitation dabei mehr spielerisch, im Vergleich zu einer Persiflage weniger satirisch, vor.<sup>137</sup>

<sup>137</sup>

Vgl. LEPPER, Marcel (2006): Imitation,  
in: TREBEß, Achim (Hrsg.): Metzler  
Lexikon Ästhetik, Stuttgart: J.B.  
Metzler, S.172

Da das Ein- und Ausschalten eine repetitive Handlung ohne Varianz darstellt, eröffnet sich die Frage, wie lange der Gebrauch als witzig empfunden werden kann und wie nachhaltig die Komik dabei ist. Vielmehr birgt das Objekt hier die Qualität, das Abspielen von Musik zu einem Erlebnis werden zu lassen. Der CD-Spieler ist eine Aufforderung zur Erfahrung von *Komik*. Letztere ist mindestens in die Gestaltung, in jedem Fall aber in den Gebrauch (*der hier die Gestaltung maßgeblich beeinflusst*) implementiert. Es ist ein wenig so, als würden Nutzende durch ihre Interaktion mit dem Objekt selbst dafür sorgen, ihm ein humorvolles Moment zu verleihen; ausgehend von einem

kleinen, aber elementaren Detail, dem konischen Kunststoffröhrchen, welches prominent und doch unauffällig am Stromkabel darauf wartet, bedient zu werden.

### Japanische Vornehmheit

Ähnlich seiner zurückhaltenden, unauffälligen Gestaltung verkörpert der CD-Spieler auch einen sehr leisen Humor. Mit der *Ventilator-Analogie* wird kein lautes **Lachen** produziert, sondern ein freundlicher, kleiner, schmunzelnder Witz mit entsprechend erheiternder Wirkung. Alles andere würde nicht der japanischen Etikette entsprechen, nach der bspw. Frauen ihr Lächeln mit einer Hand verdecken und Lachen, im Vergleich zur hiesigen Kultur, gesellschaftlich gesehen einen wesentlich anderen Stellenwert einnimmt.<sup>138</sup> Während es in der westlichen Welt vorrangig einen emotionalen Hintergrund hat, gilt es in Japan als ein wichtiges Element des eigenen Verhaltens in der Öffentlichkeit. Zügelloses Lachen wird in der japanischen Kultur als ein offener Kontrollverlust angesehen.<sup>139</sup> Fukasawas generelle Gestaltungsüberzeugung ist von einer gewissen Zurückhaltung geprägt: „I like when a project [...] is just an object that happens to be there, ...no, not anonymous, just natural.“<sup>140</sup> In diesem Gedankengang lässt sich durchaus die These anbringen, dass Naoto Fukasawa diesen Gegenstand als solches, als auch die Komik die er vermeintlich ausdrückt, auch deswegen so entworfen hat, weil es seiner kulturellen Sozialisation entspricht.

138

PRASOL, Alexander (2010): *Modern Japan, Origins of The Mind, Japanese Mentality and Tradition in Contemporary Life*, Singapur: World Scientific Publishing Co.Pte. Ltd.

139

ebd.

140

FUKASAWA, Naoto in: [CHOI, Leeji](#) (18.04.2004): *Naoto Fukasawa Interview*, URL: <https://www.designboom.com/interviews/naoto-fukasawa-designboom-interview/>, Stand: 15.02.2021, Übersetzung: Ich mag es, wenn ein Projekt bloß ein Gegenstand ist, der unauffällig existiert, nein, nicht anonym, einfach nur natürlich.



[ABB. 16]

## D

**Lachen, das [ˈlaxŋ]****Definition**

- a) Freude, Erheiterung, Belustigung o. Ä. ausdrückende Mimik  
(*bei der der Mund in die Breite gezogen wird, die Zähne sichtbar werden und um die Augen Fältchen entstehen*) [und zugleich damit erfolgende Abfolge stoßweise hervorgebrachter, unartikulierter Laute]
- b) bestimmte Gefühlsregung, die mit einem Lachen (a) zum Ausdruck gebracht wird

**Herkunft**

mittelhochdeutsch *lachen*, althochdeutsch (*h*)*lahhan*, ursprünglich lautmalend

**Bedeutung**

Unter Platon stellte Lachen eine moralisch höchst anstößige Angelegenheit dar und war eher Symbol für Neid, Lust oder Unlust.<sup>141</sup> Auch für Aristoteles (*der den Begriff des „homo ridens“, des lachenden Menschens, prägte*)<sup>142</sup> hatte das Lachen einen negativen Beigeschmack. Für ihn waren aber auch angemessene Formen des Humors möglich, die ohne Vulgaritäten oder Obszönitäten auskommen können.<sup>143</sup>

Lachen kann verschiedene Definitionen haben, von denen eine eine Reaktion auf etwas Komisches ist. Komik ist dabei nicht ausschließlich an ein Lachen gebunden.<sup>144</sup>

„Das Lachen ist eine Reaktion des Körpers, in der dieser sich gegen Vergeistigung, Rationalisierung und Abstraktion behauptet. Der Lachende überlässt seinen Körper sich selbst; er verzichtet auf Kontrolle [...]“<sup>145</sup>. Die kognitiv bedingte Fähigkeit zum Lachen, gerade auch über sich selbst, ist innerhalb der Lebewesen wohl allein dem Menschen vorbehalten.<sup>146</sup> Das liegt unter anderem daran, „dass der Mensch sowohl ein Körper sei als auch einen Körper habe. Das heißt, der Mensch kann sich über seinen Körper bewusst werden und sich somit distanzieren sowie körperliche Reaktionen indirekt, also zeitversetzt, durch Handlungen indizieren. Genau so funktioniert Humor.“<sup>147</sup>

Nicht nur witzige oder lustige Dinge, sondern auch Gegenteiliges birgt das Potential in sich, be- bzw. verlacht zu werden, nämlich um sich einer unerwünschten und unangenehmen Situation erhaben zu fühlen und dem Moment quasi seine negative Energie zu nehmen.

Lachen und Weinen, beides sinnliche Ausdrücke körperlicher Reaktionen, sind eng miteinander verbunden<sup>148</sup>, und das in mehrerem Sinne. Mitunter ist einem bei überwältigendem seelischen Schmerz für einen kurzen Moment paradoxerweise zum Lachen zu Mute. Man spricht gleichermaßen von *Freuden- und Krokodilstränen* und auch die Gattung der *Tragikomödie* beschreibt buchstäblich eine Kombination aus tragischen wie komischen Elementen.

141

Vgl. RÄWEL (2005) S.11

142

Vgl. PRÜTTING, Lenz (2013): *Homo ridens. Eine phänomenologische Studie über Wesen, Formen und Funktionen des Lachens*. 3 Bde. Freiburg/München: Verlag Karl Alber

143

Vgl. RÄWEL (2005) S.11

144

Vgl. KIND (2017), S.2

145

KAMPER, Dietmar, WULF, Christoph (Hrsg.) (1986): *Lachen - Gelächter - Lächeln. Reflexionen in drei Spiegeln*. Frankfurt am Main: Syndikat Verlag, S.7

146

Vgl. TISSOT (2009) S.38f.

147

ebd.

148

Vgl. VOSS, Christiane (2017): *Lachen*, in WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: J.B. Metzler, S.48

## 4.4 ZIEGENMENSCH

### Vom Elefanten zur Ziege

Thomas Thwaites' Projekt besteht aus dem *Ziegenkostüm* sowie der dazugehörigen Dokumentation, in der er seine Erfahrungen, die er während der Bauphase sowie des finalen Alm-Abtriebs mit anderen Ziegen gesammelt hat, festhält. (*Die folgenden Ausführungen beziehen ihre Informationen aus jenem Buch.*)

Die berechnete erste Frage lautet hier: *Warum sollte ich wie eine Ziege laufen wollen?* Dieser tierische Imitationsversuch ist ohne Kontext nahezu unmöglich einzuordnen. Bis hierhin erscheint uns das Vorhaben ausschließlich *merkwürdig-komisch*, **grotesk** und *absurd*, fast schon verstörend und droht, bei Betrachtenden eher abstoßende als neugierige Tendenzen zu entwickeln. Der Anblick einer Person im eingangs abgebildeten Konstrukt erinnert womöglich eher an ein Folterhilfsmittel oder fetischbehaftete Sexualpraktiken.

### grotesk [ɡʁoˈtɛsk]



#### Definition

durch eine starke Übersteigerung oder Verzerrung absonderlich übertrieben, lächerlich wirkend

#### Herkunft

französisch *grotesque* < ital. *grottesco*, ursprünglich in Fügungen wie *grottesca pittura*, Bezeichnung für die seltsam und fantastisch anmutenden antiken Malereien in Grotten, Kavernen o.Ä., zu: *grotta*, Grotte

#### Bedeutung

Der Begriff der Grotesken definiert sich im allgemeinen Sprachgebrauch durch seine Bedeutung aus der Literatur- und Kunstwissenschaft. Dort wird sie als „Darstellung einer verzerrten Wirklichkeit, die auf paradox erscheinende Weise Grauenvolles, Missgestaltetes mit komischen Zügen verbindet“<sup>149</sup> beschrieben. Das Groteske etablierte sich im positiven Sinne einer „oppositionellen Strategie“<sup>150</sup> zum Ende des 19. Jahrhunderts.<sup>151</sup>

„Alle tradierten Vorstellungen wurden mit den Mitteln der Grotesken und der Ironie kritisch hinterfragt. Oftmals erkennen in diesem Zusammenhang erst spätere Generationen den humorvollen Gehalt eines Kunstwerks, der zur Entstehungszeit desselben eventuell noch empörend zurückgewiesen wurde. Und umgekehrt, wenn tradierte normative Vorgänge als überholt gelten, kann vergangene ironische Kritik an eben diese Normen nicht mehr nachvollzogen werden, da sie längst nicht mehr zum Alltag gehören.“<sup>152</sup>

149

*Groteske*, aufDuden online, URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Groteske>, Stand: 15.01.2021.

150

ZYBOK, Oliver (2017): *Komik in der Kunst und Karikatur seit Beginn des 20. Jahrhunderts*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler S.219

151

Vgl. ebd.

152

ebd.

Die Ausgangssituation für dieses Experiment gestaltete sich wie folgt: Die ursprüngliche Idee des Designers war es, den Anforderungen unserer zeitgenössischen, westlich geprägten Welt sowie dem daraus resultierenden Stress, für einen begrenzten Zeitraum entkommen zu können. Als Ursache dessen machte er das menschliche Bewusstsein aus. Seine Annahme war: Wenn er es schaffen würde, sich einiger bestimmter menschlicher Fähigkeiten zu entledigen, könne er ein sorgenfreies Leben genießen.<sup>153</sup> Zunächst überzeugt, dafür einen Elefanten verkörpern zu müssen, gelangte Thomas Thwaites über Umwege zu der Erkenntnis, dass zeitlich begrenzt eine Ziege zu sein, dem am nächsten kommt.

153  
*In weiterer Konsequenz lässt sich auch der Vorgang des Anlegens des Ziegenkostüms als eine Art „Entmenschlichung“ interpretieren. Ähnlich dem Karnevalstreiben verkleidet sich Thwaites, um böse Geister zu vertreiben. Hier sind es jedoch keine übernatürlichen Gestalten, sondern das menschliche Attribut des „sich Sorgen Machens“, welches mit der Transformation verschwinden soll.*

Sein Vorhaben konnte dank einer finanziellen Unterstützung einer Stiftung möglich gemacht werden. Es beinhaltete mehrere Monate Forschung, in denen Thwaites sich unter anderem mit einer Schamanin, einem Hirnforscher und einem Tierverhaltensexperten traf. Ein Jahr lang forschte Thwaites an verschiedenen Wegen, seine Vorstellungen umzusetzen. An dessen Ende lebte er drei Tage lang innerhalb einer Ziegenherde in den Alpen. Am Ziel wähnte er sich, wenn er es geschafft hat, die Alpen zu überqueren.<sup>154</sup>

154  
*Dramaturgischer Hinweis: Im folgenden Abschnitt dieses Buches wird der Ausgang des Experiments verraten werden.*



[ABB. 17]

## Dante & Design

Liest man das Buch<sup>155</sup> zu seinem Projekt, kann man Thomas Thwaites eine merkliche Portion *britischen Humors*<sup>156</sup> bescheinigen. Doch auch ohne die Heiterkeit des Berichts, der eine Vielzahl von Fragen zum Projekt beseitigt und die überaus ernsthafte Absicht und Durchführung des Experiments unterstreicht, ist es möglich, Thwaites Vorhaben komisch zu deuten.

Für dieses Projekt bietet sich die klassische *Komödientheorie* als Ausgangspunkt an. Eines der bekanntesten Werke der Weltliteratur trägt den Titel *La Divina Commedia* (ital.: *die göttliche Komödie*). Geschaffen wurde diese, als Heldenreise in Gedichtform angelegte, Geschichte um 1320 vom italienischen Dichter und Philosophen *Dante Alighieri*. Das literarische Stück ist auf Italienisch verfasst, was in der Zeit seiner Entstehung eher unüblich war. Latein galt als gehobene Sprache der Gebildeten, Italienisch hingegen als einfache Volkssprache.<sup>157</sup>

Somit war das Stück einem breiteren Publikum zugänglich. Dante hat sich hier selbst zum Protagonisten auserkoren und berichtet von seiner Reise auf dem Weg zum Himmel, welcher zunächst durch verschiedene Stufen der Hölle führt. Obwohl der Inhalt weder komisch noch lustig zu interpretieren ist, gilt das Werk aufgrund seines furchteinflößenden Beginns und glücklichen Endes als *Komödie*.<sup>158</sup>

Mit diesem Wissen lassen sich durchaus bereits Parallelen zwischen Dantes Erzählung und Thomas Thwaites' Projekt entdecken. Der dramatischen Form der **Komödie** zugehörig ist Letzteres Dank seines erfolgreichen, glücklichen Endes. Thwaites' Vorhaben ist nämlich, in seiner Gänze betrachtet und trotz einiger Rückschritte, von Erfolg gekrönt.

Ähnlich Dantes verschiedenen Kapiteln, durchläuft auch Thwaites diverse Höllenfahrten. Diese erstrecken sich über den Entstehungsprozess seines Vorhabens bis hin zu einem finalen Mini-Marathon, den er sich mit anderen Ziegen während des Alm-Abtriebs liefert. Die leichte Erzählweise im Buch kann, dem italienische Pendant nach zu urteilen, ebenfalls als Merkmal einer Komödie angesehen werden. Durch sie wird das komplexe

155

THWAITES, Thomas (2016): *GoatMan: How I Took A Holiday From Being Human*, New York: Princeton Architectural Press

156

*Britischer Humor zeichnet sich durch eine weitgehend emotionslos übermittelte und deshalb versteckte Komik aus. Er wird auch oft als trockener Humor beschrieben und kann ebenfalls Anteile schwarzen Humors in sich tragen. Letzterer beschäftigt sich meist mit sehr ernstesten Themen und arbeitet, wie der britische Humor, oft mit **Sarkasmus**, Ironie oder **Zynismus**.*

157

Vgl. SPENGLER, Tilman (16.02.2014) in: *Klassiker der Weltliteratur: Dante Alighieri - „Göttliche Komödie“* | BR-alpha, YouTube, URL: [https://youtube.com/watch?v=UR\\_-5cHZ7XM](https://youtube.com/watch?v=UR_-5cHZ7XM), 01:18, Stand; 16.03.21

158

GREINER, Bernhard (2017): *Komödie/ Tragikomödie*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler, S.30

## Sarkasmus, der [zak' kasmʊs]

### Definition

- a) beißender, verletzender Spott, Hohn, der jemanden oder etwas lächerlich machen will
- b) Boshaftigkeit, Gespött, Häme, Hohn

### Herkunft

spätlat.: *sarcasmos* < griechisch *sarkasmós* = beißender Spott, zu: *sarkázein* = verhöhnen, eigentlich = zerfleischen, zu: *sárx* (Genitiv: *sarkós*) = Fleisch

### Bedeutung

Sarkasmus wird meist als eine verschärfte Form der Satire angesehen. *Sarkasmus* und *Ironie* sind in ihrer Ausführung mitunter nur schwer voneinander zu trennen. Während sich die Ironie eher auf eine Umkehr des Auszudrückenden konzentriert, baut Sarkasmus meist mittels einer gewissen übersteigerten Ehrlichkeit ein Spannungsverhältnis auf.<sup>159</sup>

<sup>159</sup>  
Vgl. MEYER-SICKENDIEK, Burkhard (2017): Sarkasmus, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler, S. 61

## Zynismus, der [tsy' nismʊs]

### Definition

- a) auf grausame, den Anstand beleidigende Weise spöttisch
- b) eine gefühllose, mitleidlose, menschenverachtende Haltung zum Ausdruck bringend, die besonders in bestimmten Angelegenheiten, Situationen als konträr, paradox und als jemandes Gefühle verachtend und verletzend empfunden wird
- c) Boshaftigkeit, Gespött, Häme, Hohn
- d) ursprüngliche Bezeichnung für die Lebensphilosophie der Kyniker; spätlateinisch

### Herkunft

*cynismus* < griechisch *kynismós* = kynische Philosophie möglicherweise auch *kyon*: Hund

### Bedeutung

*Kyniker* nannte man in der Antike die Angehörigen einer Philosophieschule, die Bedürfnislosigkeit und Genügsamkeit forderte. Im Dreiklang mit *Ironie* und *Satire* reiht sich Zynismus als extremste Denk- und Handlungsweise ein, welche ebenso ironische, satirische und komische Züge tragen kann.<sup>160</sup> Sie ist eine Haltung, die offen und deutlich „geringschätzig mit moralischen Werten und Idealen [...] verfährt.“<sup>161</sup>

<sup>160</sup>  
Vgl. FUEST, Leonhard (2006): Zynismus, in: TREBEß, Achim (Hrsg.): Metzler Lexikon Ästhetik, Stuttgart: J.B. Metzler, S. 440f.

<sup>161</sup>  
ebd.

und zu großen Teilen auch wissenschaftliche Thema niedrigschwellig aufbereitet und leicht konsumierbar. Dante wandte mit seiner gewählten Erzählsprache ein ähnliches Prinzip an.

## **Komödie, die [ko 'mø:diə]**

### **Definition**

- a) dramatische Gattung, in der menschliche Schwächen dargestellt und [scheinbare] Konflikte heiter überlegen gelöst werden
- b) Bühnenstück mit heiterem Inhalt
- c) sich in unechtem, theatralischem Gebaren äußernde Vortäuschung von nicht wirklich Empfundenern, Vorhandenen
- d) kleines Theater, in dem fast nur Lustspiele aufgeführt werden

### **Herkunft**

lateinisch *comoedia* < griechisch *komodia*, eigentlich = Gesang bei einem frohen Gelage, zu: *kōmos* = Festumzug mit Gelage und Gesang für den (Rausch-) Gott Dionysos und *Ode*, von *odos*: Sänger

### **Bedeutung**

Eine *Komödie* bildet zusammen mit der *Tragödie* (welche das Gegenstück zur *Komödie* darstellt) die möglichen Grundformen eines Dramas. Sie ist im klassischen Sinne ein Theaterstück, welches in inhaltlichen und strukturellen Gesichtspunkten von *Komik* bestimmt wird.<sup>162</sup> „Thema der *Komödie* ist nicht eine Charakterkomik, sondern die *Komik* und *Unzulänglichkeit des Menschen insgesamt. Nicht die Diskrepanz zwischen normalen und abweichenden Individuen, sondern der Kontrast zwischen Idee und gesellschaftlicher Wirklichkeit ist 'komisch'*.“<sup>163</sup>

In den Zeiten ohne theatralische Künste (wie bspw. dem Mittelalter) stand der Begriff auch für kurze, epische Texte, die sich entweder durch ihren komischen Inhalt, niedere Stilebene oder glücklichen Ausgang auszeichneten.<sup>164</sup> Gerade der letzte Punkt ist allgemein die bestimmende Voraussetzung für eine *Komödie*.

In der Antike war die *Komödie* noch eng mit dem Begriff des *Lächerlichen* verbunden.<sup>165</sup> Letzteres stand stellvertretend für die Fehler und Mängel des menschlichen Seins. Daran angelehnt hat eine *Komödie* zur Aufgabe, das *Schlechtere* im Menschen und dessen Überwindung darzustellen.<sup>166</sup>

Innerhalb der Gattung treten verschiedene Unterkategorien, wie z.B. die Verwechslungs- oder Verstellungskomödie, Typen- oder Charakterkomödie, humoristische, groteske oder absurde *Komödie* auf. Eine Sonderform stellt die *Tragikomödie* dar, die beide Dramenformen beinhaltet.

162

Vgl. GREINER (2017) S. 30

163

Vgl. GREINER (2017) S. 34

164

Vgl. GREINER (2017) S. 30

165

Vgl. RÄWEL (2005) S.11

166

Vgl. ebd.

### Tragische Komik

Der dokumentierte Werdegang der tierischen Transformationsanstrengungen lässt es außerdem zu, Thomas Thwaites mindestens als *komischen*, vielleicht sogar *tragikomischen*, Helden mit noblen Absichten zu interpretieren.

Er stellte es sich zur Aufgabe, der Menschheit eine Möglichkeit zu entwerfen, sich aus den *Daumenschrauben* der selbst erfahrenen *Schnellebigkeit* und des *Erfolgsdrucks* zu befreien. Man beobachtet ihn, wie er sich trotz Rückschlägen nicht von seinem Ziel abbringen lässt und mit Kompromissen und alternativen Lösungsideen im praktischen Prozess weiter voran schreitet. Seine *Tragik* beweist das Projekt durch das mehrfache Scheitern des Protagonisten, seine *Komik* durch die durchaus humorvolle Überwindung jener Schwierigkeiten.

[ABB.18]



167

Die textilen Teile seines Kostüms nähte seine Mutter. Dieser Fakt unterstreicht zusätzlich noch einmal den (vermutlich beabsichtigten) Amateurcharakter, wodurch das Projekt eine dilettantische Dimension bekommt. Diese laienhafte Ausführung eines unglaublich komplexen Vorhabens (das Unterbinden des Mensch Seins) kann man danach nur noch schwer ernst nehmen und dennoch bewundern.

168

Er wird stattdessen mehrfach von anderen Ziegen überholt. Es entsteht plötzlich eine Art Verfolgungsjagd, die als spannende Erzählung ein kleines Drama im Drama abbildet.

Seine unerschütterliche *Selbstironie* ist ihm dabei eine große Hilfe. Bestes Beispiel für den eigenen humorvollen Umgang mit seiner Arbeit ist ein Teil der Kleidung.<sup>167</sup> Wie erwähnt ist der Kopfschutz eindeutig aerodynamisch geformt. Logisch betrachtet müsste man also annehmen, dass Thomas Thwaites sich aus physikalischen Gründen für diese Art eines Helmes entschied, da er womöglich hohe Geschwindigkeiten erreicht. Liest man den Bericht, stellt sich jedoch heraus, dass er sich mit seinen Prothesen alles andere als schnell über den steinigen und unebenen Grund der steilen Hänge fortbewegt.<sup>168</sup>

Auch auf ebener Fläche mit festerem Untergrund ist es ihm nur schwer möglich, einen flüssigen, ziegenähnlichen Bewegungsablauf auszuführen.<sup>169</sup> Die Kopfbedeckung ist in Verbindung mit dem tatsächlichen Prozess als **ironisch** einzustufen.

169

Vgl. THWAITES (2016) S.145

Selbst wenn man das Ziegen-Projekt in seiner Gänze und Tiefe erfasst hat, birgt es die Gefahr, lediglich *lächerlich* wahrgenommen zu werden. Hier entscheidet die persönliche Bereitschaft zum Humor über die eigene Rezeptionen des Präsentierten.

Das hintergründige Vorhaben Thomas Thwaites (*also das Befreien des Menschen von seinen alltäglichen Zwängen*) ist weder *komisch* noch *witzig* zu bewerten – die Art und Weise, wie uns der Lösungsvorschlag präsentiert wird, jedoch allemal. Statt der *Divine Comedy*<sup>170</sup> präsentiert uns Thomas Thwaites also wie im bereits eingangs angeführten Kommentar tatsächlich eine *Design Comedy*, jedoch nicht im umgangssprachlichen, sondern eher historischen Sinne.

170

engl. für „La Divina Commedia“, die göttliche Komödie von Dante Alighieri

## D

### **Ironie , die [iʁo'ni:]**

#### **Definition**

- a) feiner, verdeckter Spott, mit dem jemand etwas dadurch zu treffen sucht, dass er es unter dem augenfälligen Schein der eigenen Billigung lächerlich macht
- b) paradoxe Konstellation, die einem als Spiel einer höheren Macht erscheint

#### **Herkunft**

lateinisch *ironia*

griechisch *eironeía* = geheuchelte Unwissenheit, Verstellung

#### **Bedeutung**

*Ironie* ist rhetorisches Mittel, Verhaltensweise und Geisteshaltung zugleich.<sup>171</sup> Ironie lässt sich in verschiedene Modi, *inversio* und *dissimulatio*, aufteilen.<sup>172</sup> Ersterer beschreibt dabei die Verkehrung der Bedeutung einzelner Begriffe ins Gegenteil, während dem zweiten Begriff eine Verstellung impliziert wird, die sich über eine gesamte Äußerung strecken kann.<sup>173</sup>

171

Vgl. DRÜHL (2008) S.36

172

WIRTH, Uwe (2017): *Ironie*, in: ders. (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler, S.16f.

173

ebd.

HAHA?

AHA.

AH!

# 5 Daher der Witz!

## 5.1 EINLEITUNG

An die komische Analyse anschließend, sollen nun einige Gedanken folgen, die eine Begründung und Erklärung für die jeweiligen Gestaltungsentscheidungen zu formulieren versuchen.

Im Falle des Kessels bedeutet dies, eine Einordnung in seinen historischen Design-Kontext. Für den CD-Spieler heißt das, ihn auch in einem kulturellen sowie metaphorischen Kontext zu interpretieren. Das GoatMan-Projekt hingegen bietet Gelegenheit, hinter die oberflächliche Absurdität zu blicken.

## 5.2 POSTMODERNISMO AMERICANO

### Amerikanischer Kessel

Dank der Zusammenarbeit zwischen der Firma Alessi und Michael Graves, entstand das wohl kommerziell erfolgreichste Objekt<sup>174</sup> der *Postmoderne*, welches sich (*eigentlich nur für den U.S.-amerikanischen Markt gedacht*)<sup>175</sup> in den letzten Jahrzehnten weltweit millionenfach verkaufte<sup>176</sup> und auch heute noch zu den zehn meistverkauften Artikeln des Unternehmens gehört.<sup>177</sup>

174  
Vgl. COLLINS, Michael (1987): *Post Modern Design*, in: PAPADAKIS, Dr. Andreas C. (Hrsg.): *Art & Design, The Post Modern Object*, London: Academy Group Ltd, S. 16

175  
Vgl. FISCHER, Volker (2005): *Ornament & Versprechen. Postmoderne und Memphis im Rückblick*, Stuttgart/London: Edition Axel Menges, S. 42

176  
Vgl. THE DESIGN MUSEUM (o.J.): *Alessi 9093 Teakettle*, URL: <https://designmuseum.org/discover-design/all-design-objects/alessi-9093-teakettle>, Stand: 15.20.21

177  
ALESSI, Alberto, in: HOBSON, Benedict (08.07.2014): *Michael Graves' kettle for Alessi was „a best-seller for 15 years“*, URL: <https://www.dezeen.com/2014/07/08/movie-alberto-alessi-michael-graves-9093-kettle-best-seller-15-years/>, Stand: 17.03.21

178  
*Der Genauigkeit halber soll hier erwähnt sein, dass Alessi damit ausdrücken wollte, einen US-amerikanischen Kessel zu konzipieren. Weitere Vorgaben für den Kessel waren es, günstig in der Herstellung zu sein, Wasser so schnell wie möglich zum Kochen zu bringen und einen charakteristischen, unverwechselbaren Pfeifton von sich zu geben. (Vgl. hierzu: VOLNER (2015) Kap.: VII The Tower*

179  
Vgl. GRAVES, Michael ebd.

Der Auftrag, den Alberto Alessi an Michael Graves richtete war es, einen *amerikanischen*<sup>178</sup> Kessel zu entwerfen.<sup>179</sup> Allein diese Formulierung beinhaltet bereits einige kulturelle Vorzeichen und wirft z.B. Fragen nach nationaler Identität auf, die die Gestaltungsarbeit in eine vorgegebene Richtung weisen. Michael Graves studierte Mitte der 1950er Jahre in den U.S.A. Architektur und lernte, bevor er auf Alberto Alessi traf, Italien bereits durch ein Nachdiplomstudium in Rom kennen.<sup>180</sup>

Da verwundert es nicht, dass sich aus der Gestalt des Kessels auch Momente der Architektur herauslesen lassen. Bereits die kreisrunde Basis<sup>181</sup> des Kessels vermittelt, in Kombination mit der sich nach oben verjüngenden Grundform, eine ausgeprägte Stabilität. Einige Teilelemente mögen zierlich wirken, doch ist der Kessel in seiner gesamten Erscheinung kein fragil anmutender Gegenstand. Das beweist auch die Wahl des Materials des polierten Edelstahls und wird durch die rundherum angedeuteten Nietköpfe unterstrichen.

Ein weiterer Grund, warum der Kessel dergestalt existiert, lautet schlicht: weil es technisch realisierbar war. Mit industriellem Fortschritt kamen auch neue Fertigungstechniken und Materialien in die Hände und Köpfe der Gestalter, die ihr Repertoire erweiterten und damit auch den Ideenreichtum förderten.<sup>182</sup> Das betrifft vor allem die Kunststoffteile des Kessels. Deren Farbigkeit orientiert sich dabei an gängigen Codierungen. Rote Elemente symbolisieren Hitze, in ihrer Nähe ist Vorsicht

geboten. Der Griff hingegen möchte mit seiner Farbe zu verstehen geben, dass er von der Wärmeentwicklung unter ihm unbeeindruckt bleibt. Schwarze Elemente gelten als *neutral*.<sup>183</sup>

### Postmoderner Kessel

Der *Bollitore 9093* ist ein Objekt der *Postmoderne* und als ein alternativer Vorschlag zum vor ihr liegenden *Funktionalismus* zu verstehen.<sup>184</sup> Am Konzept des Letzteren wird u.a. kritisiert, „dass die Gestaltung darin zu sehr rationalistischen Prinzipien von Konstruktion und Technik gefolgt sei und es zu wenig Raum für Emotionalität, Subjektivität und Irrationalität gegeben habe“.<sup>185</sup> Diese drei Qualitäten verkörpert der Kessel weitestgehend. Michael Graves bezog sich bei der Ideenfindung bspw. auf seine geographischen Wurzeln: „*Being from the Midwest I thought: roosters, chickens, you know, cock-a-doodle-do.*“<sup>186</sup>

Die an die Moderne erinnernde, geometrische Reduktionsästhetik, die Farbgebung und die kleinen Details haben zwar mitunter auch jeweils einen funktionalen Hintergrund, ergeben aber im Gesamteindruck eher die **Karikatur** eines Haushaltsgegenstands. Der überzeichnete Einsatz von geometrischen Formen, ihre leicht chaotisch wirkende Kombination sowie das Hinzufügen von Schmuck-Elementen, wie den kleinen Kugeln an den Enden des Griffes, den angedeuteten Nietköpfen oder des Vogels am Ende der Tülle, sind Zeichen eines Aufbrechens von Traditionen durch neu erschlossene Freiheiten.

Um sich jene Freiheiten zugänglich zu machen, formierten sich verschiedene Zusammenschlüsse. Michael Graves war Teil der sogenannten Gruppe *Memphis*, einem 1980 in Mailand gegründeten Kollektiv verschiedener Designer. Diese Vereinigung positionierte sich, ähnlich der seit den 1960er Jahren existenten Bewegungen *Radical Design*, *Anti-Design* oder *Studio Alchimia*, kritisch gegenüber der funktionalistischen Formel „*form follows function*“.<sup>187</sup> *Memphis* sprach sich zusätzlich gegen intellektuelle, provokative Einzelstücke (wie es die eben genannten Bewegungen praktizierten) und für Konsum und Massenproduktion aus.<sup>188</sup> So fand die *Kritik an der Moderne* ihren Weg in Welt und Wohnungen und wurde zum kommerziellen Produkt.

180

Vgl. KOLSON HURLEY, *Amanda* (16.11.2017): *The Many Sides of Michael Graves*, Bloomberg City Lab, URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-11-16/michael-graves-architecture-of-accessibility>, Stand: 17.03.21

181

Der gewählte Radius ist in dem Ziel begründet, eine maximal große Fläche des im Kessel befindlichen Wassers der Hitze der Herdplatten auszusetzen und die Temperatur des Wassers schneller steigen zu lassen.

182

Vgl. SCHNEIDER, *Beat* (2005): *Design – Eine Einführung*, Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext, Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser-Verlag, S.142

183

Vgl. STRUM, *Donald* in: *BRANDMADE.TV* (2015) 06:09

184

Vgl. MAREIS (2014) S.90

185

ebd. S.94

186

Übersetzung: Als jemand, der aus dem mittleren Westen stammt, dachte ich: Hähne, Hühner, du weißt schon, Kikeriki. GRAVES, *Michael* in: *BRANDMADE.TV* (2015) 03:22

187

Vgl. SCHNEIDER (2005) S.156

188

ebd.

Die *postmoderne Haltung* zeichnete sich durch das Verwerten des „*schnellen Wandels der Moden*“<sup>189</sup> aus. Stilelemente der vergangenen Jahrzehnte wurden wiederbelebt und ironisch überhöht neu präsentiert.

189  
HAUFFE, Thomas zit. n.  
SCHNEIDER (2005), 156

*Die Dekors stammten ebenfalls aus dem Alltag der Comics, der Filme, der Punkbewegung oder des Kitsches. Sie waren bunt oder süßlichpastellfarbig, verspielt und witzig. Sie sollten eine spontane Kommunikation zwischen Objekt und BenutzerInnen herstellen, wobei der Gebrauchswert keine Rolle spielte. Viele Objekte waren Collagen, welche die Dekoration in den Mittelpunkt stellten und das Chaos zum Prinzip machten. [...]“<sup>190</sup>*

190  
SCHNEIDER (2005) S.156

Viele dieser Eigenschaften sind am Kessel eindeutig nachweisbar. In Summe gilt *Memphis* zudem als „*Synonym für ein von Reglementierungen befreites Design*“<sup>191</sup> (s. Abb. S.58). Diesen kontrastierenden Impetus haben postmoderne Tendenzen mit *Humor* und *Komik* gemein.

191  
BURKHARDT, François zit. n.:  
BÜRDEK, Bernhard E. (2005): *Design, Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, Basel/Boston/  
Berlin: Birkhäuser – Verlag für  
Architektur, S. 141

## D

### Karikatur, die [kaʁikaˈtuːʁ]

#### **Definition**

- a) Zeichnung o. Ä., die durch satirische Hervorhebung bestimmter charakteristischer Züge eine Person, eine Sache oder ein Geschehen der Lächerlichkeit preisgibt
- b) kritische Darstellung, Scherzzeichnung, Spottbild, spöttische Darstellung

#### **Herkunft**

italienisch *caricatura*, eigentlich = Überladung, zu: *caricare* = übertrieben komisch darstellen, eigentlich = be-, überladen < vulgärlateinisch *caricare*

#### **Bedeutung**

Eine Karikatur wird meist als *bildnerische Darstellungsform* des Komischen definiert.<sup>192</sup> Beliebte Stilmittel sind dabei die Übertreibung und Verzerrung. Sie ist das bildnerische Pendant zur Satire, mit dem Zweck, gesellschaftlich Kritik zu üben und mutiert dabei nicht selten zum politischen Kampfmittel.<sup>193</sup> Ihre Macht besteht dabei darin, „*dass mit ihrer Hilfe Normen und Werte lächerlich gemacht werden können und Machthabende durch die Technik der Herabsetzung einem subversiven Angriff ausgesetzt sind.*“<sup>194</sup>

192  
Vgl. DRÜHL (2008) S.35

193  
ebd.

194  
ebd. S.36



[ABB. 19]

### Kritischer Kessel

Der Kessel ist ein Kommentar in Form einer homogenen Mischung aus *Parodie*, *Persiflage* und *Pastiche*. Was dabei von vergangenen Stilen übernommen wurde und was lediglich zitiert wird, ist nicht klar erkennbar.

Die angeführte Analyse und Interpretation lässt es zu, ihn als eine komisch wirkende Kritik am Rationalen des Funktionalismus zu verstehen. Der Humor ist in diesem Fall in der Funktion und Gestaltung des Objekts gleichermaßen verarbeitet. Die Komik des Kessels hat damit sowohl Konsumierende als auch „Berufsinterne“ zum Publikum.

Ähnlich wie in Musik<sup>195</sup> und Kunst<sup>196</sup> (zwei Bereiche, in denen humoristische Praktiken ebenfalls eine Rolle spielen können), ist für eine allumfassende Erschließung der komischen Qualität des Kessels entsprechendes Fachwissen notwendig. Designhistorisch firm, fällt die *Ironie* der komplizierten Anordnung geometrischer Grundformen, welche ursprünglich zu einer „Komplexitätsreduktion“<sup>197</sup> in die Designsprache eingebracht worden sind, unweigerlich auf.

Dieses Vorgehen geschieht nicht wahllos, sondern mit der Absicht „Formen vergangener Interaktionen in der gegenwärtigen Situation ins Spiel zu bringen, sie also aus den ursprünglichen Bedeutungskontexten herauszulösen und für die aktuelle Situation produktiv zu machen.“<sup>198</sup>

195

Vgl. DACHSELT Rainer (2017): *Komik mit medialen und künstlerischen Mitteln*, in: WIRTH, Uwe: *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler, S. 220 ff.

196

Vgl. ELLRICH, Lutz (2017): *Komik mit medialen und künstlerischen Mitteln*, in: WIRTH, Uwe: *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler, S. 295 ff.

197

PETRUSCHAT Jörg (2017): *Routinen und ihre Überwindung. Einige Bemerkungen zur Evolution von Formen*, in: Ders.: *Ungehorsam der Probleme, Denken im Design 1*, Berlin: form + zweck Verlag, S. 80.

198

ebd. S.93



## Parodie, die [paʁo'di:]

### **Definition**

- a) komisch-satirische Nachahmung oder Umbildung eines [berühmten, bekannten] meist künstlerischen, oft literarischen Werkes oder des Stils eines [berühmten] Künstlers
- b) [komisch-spöttische] Unterlegung eines neuen Textes unter eine Komposition
- c) Verwendung von Teilen einer eigenen oder fremden Komposition für eine andere Komposition
- d) Vertauschung von geistlichen und weltlichen Texten und Kompositionen

### **Herkunft**

französisch *parodie* < griechisch *parodia*, eigentlich = Nebengesang

### **Bedeutung**

Die Parodie ist verwandt mit der *Travestie* und dem *Pastiche*. Während sich die Parodie auf Unterschiede konzentriert, das *Pastiche* Gemeinsamkeiten betont, gibt die *Travestie* den Inhalt einer Vorlage in komischer Weise wieder.<sup>199</sup>

Historisch gesehen war die Parodie in der Antike ein geeignetes Mittel zur Nachahmung und zur Schau Stellen *schlechter Charaktere*. Ferner wurden auch Epen imitiert, indem sie komisch umfunktioniert worden sind.<sup>200</sup> Eine Parodie kann freier agieren als z.B. die Satire. Sie hat mehr Spielraum, kann auch ohne höheres Ziel, bspw. nur um der reinen Belustigung willen, existieren und findet sich auch in der Musik und vor allem bildenden Kunst wieder. Hier ist sie zentrales Element des visuellen Ausdrucks des Komischen.<sup>201</sup>

„Das Komische entsteht dabei durch das Auseinanderfallen von Form und Inhalt sowie durch die Diskrepanz zwischen Parodie und Parodiertem.“<sup>202</sup>

Eine gelungene Parodie baut im geschriebenen Wort grundsätzlich auf eine überzeugende Imitation bestimmter Muster auf, z.B. den Nachbau von Versen oder Redewendungen.<sup>203</sup>

Die Finesse besteht dabei darin, das Wechselspiel aus Wiedererkennen und Verfremden durch verschiedene Mittel (Umstrukturierung, Übertreibung, ...) so zu gestalten, dass sich der Gegenstand nah genug am Original befindet, um als Parodie dessen erkannt zu werden, jedoch auch komisch genug ist, um nicht als bloße Kopie betrachtet zu werden.

<sup>199</sup>  
 VERWEYEN, Theodor & WITTING,  
 Gunther (2007): Parodie, in: WEIMAR,  
 Klaus et al. (Hrsg.): Reallexikon der  
 deutschen Literaturwissenschaft.  
 Berlin/New York: Walter de Gruyter,  
 S.28

<sup>200</sup>  
 Vgl. WIRTH (2017) S. 26.

<sup>201</sup>  
 Vgl. DRÜHL (2008) S.35

<sup>202</sup>  
 ebd.

<sup>203</sup>  
 Vgl. WIRTH (2017) S.26



## Persiflage, die [pɛʁzi'fla:ʒə]

### Definition

feine, geistreiche Verspottung durch übertreibende oder ironisierende Darstellung bzw. Nachahmung, Synonyme: Satire; (bildungssprachlich) Parodie; (Literaturwissenschaft) Travestie

### Herkunft

französisch *persifler*: Verspottung, Geplänkel

### Ausführung

Die Persiflage kann allgemein betrachtet als eine satirische Imitation einer Vorlage gesehen werden.<sup>204</sup>

204

LEPPER (2006) S.172

Selbst, wenn man sich dagegen sträubt, ihm eine inhärente Komik oder Humor zu unterstellen, so ist mindestens die nicht zu leugnende Verspieltheit ein gestalterischer Ausdruck, der Humor erfordert. Ohne eine leichtfüßige Herangehensweise an Gestaltungsfragen, würde kein solches Objekt entstehen.<sup>205</sup>

205

*Dass jene Verspieltheit auch mit einer modernen Formsprache möglich ist, ließe sich u.U. an Peter Kellers Bauhaus-Wiege von 1922 nachweisen.*

Der Kessel vereint in seiner Gestaltung funktionale und komische Aspekte. Auch die gewählte Farbcodierung bspw. ist kein Zufall. Selbst das transparente Kunststoffteil am Deckel hat eine eindeutige Funktion, nämlich den Schutz vor der Hitze des sich während des Kochvorgangs aufwärmenden Stahls. Der Gegenstand ist vorrangig für einen praktischen Prozess konzipiert. Dieser Umstand erfordert es, den Gebrauch hinreichend zu ermöglichen. Andernfalls würde er womöglich die Grenze zu einem *Kunstobjekt* überschreiten.

Die Postmoderne ist als ästhetisches Phänomen, trotz der teils lustigen Anmutung einiger ihrer Objekte, ernst zu nehmen und nicht als **Scherz** zu verstehen. Sie verfolgt ein ehrgeiziges Vorhaben mit *verspielten Mitteln*. Der Konzentration des Gestaltungsprinzips Funktionalismus auf das Reduzierte begegnet sie auf *ironische* Weise. Parallel zum Humor agiert die Postmoderne hier als alternatives, *spielerisches* Konzept.

## Verspielter Kessel

206  
Womöglich hat er auch in der Zeit nach seiner Veröffentlichung keine großen Lacher produziert, sondern eher Staunen, Aufmerksamkeit und Verwunderung.

207  
Vgl. HARRASSER, Karin (2006): Spiel, in: Trebeß, Achim (Hrsg.): Metzler Lexikon Ästhetik, Stuttgart: J.B. Metzler, S.355

208  
verspielt, auf Duden online, URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/verspielt>, Stand: 15.02.2021

209  
Vgl. KÖSTER, Werner (2006): Kitsch, in: Trebeß, Achim (Hrsg.): Metzler Lexikon Ästhetik, Stuttgart: J.B. Metzler, S.194

210  
ebd.

Der Kessel ist aus heutiger Sicht nicht unbedingt zum Brüllen komisch.<sup>206</sup> Seine Gestaltung jedoch lässt sich als Alternative zu bis dato gewöhnlichen Linienführungen festhalten, die fast schon von selbst die Frage aufwirft: *Ist das ernst gemeint?* Die Antwort auf diese Frage lautet eindeutig: *ja und nein*. Das Element des Spiels (*herausgelöst aus dem Wort „Verspieltheit“*) ist per Definition kein zweckgebundener Prozess (*außer dem des Selbstzwecks*)<sup>207</sup>, sondern eine Aktion der Freude, die *„durch das Fehlen von Strenge und Ernsthaftigkeit gekennzeichnet“*<sup>208</sup> ist.

Den Kessel als *Kitsch* zu bezeichnen wäre oberflächlich betrachtet nicht abwegig. Er ist ein Objekt der *Massenkultur*. Zur Abwertung dieser, wurde der Begriff im Zuge der industriellen *Modernisierung* auch angewendet.<sup>209</sup> Im Detail offenbart er seine gesamte Bedeutung.

*Kitsch ist dem generellen Begriffsgebrauch zufolge gekennzeichnet durch ein Festhalten an historisch veralteten Formensprachen und ganz allgemein durch die Inadäquatheit der Form im Verhältnis zum Material (bzw. bei Gebrauchsgegenständen zur Funktion), durch den Einsatz von Klischees, die Forcierung eines Eindrucks von Schönheit durch Überhäufung, die Orientierung an Mittelmaß und distanzlos leichtem Genuss und die Spekulation auf Gefühlseffekte, die aus der Sicht eines emphatischen Begriffs ästhetischer Authentizität der Kritik verfallen.*<sup>210</sup>

**D**

## Scherz, der [ ʃɛʁts ]

### Definition

- nicht ernst gemeinte [witzige] Äußerung, Handlung, die Heiterkeit erregen soll; Spaß
- mittelhochdeutsch scherz = Vergnügen, Spiel, zu: scherzen
- Alberei, Bierulk, Clownerie, Eulenspiegelei

### Herkunft

mittelhochdeutsch *scherzen* = lustig springen, hüpfen, sich vergnügen, verwandt mit *scheren* in dessen ursprünglicher Bedeutung „springen“

### Synonyme

Alberei, Bierulk, Clownerie, Eulenspiegelei

Indem der Kessel seine gestaltgebenden Zitate aus der Vergangenheit mit einem *ironischen Unterton* versieht, und in seiner Zeit betrachtet alles andere als ein Mittelmaß darstellte (*sondern sich abseits der Norm einfand*), trifft diese Kategorisierung nicht uneingeschränkt zu.

Aus heutiger Sicht wird der Kessel sicher nicht mehr aus den gleichen Gründen erworben, wie in den 1980er und 1990er Jahren. Er ist längst zum Kultobjekt und Klassiker avanciert. Seine komische Wirkung mag er, trotz dieser Entwicklung, nicht eingebüßt haben, doch ist es nach über 35 Jahren auch keine Überraschung mehr, einen Plastikvogel pfeifen zu sehen.<sup>211</sup>

211

*Das liegt weder am Kessel selbst  
noch der verstrichenen Zeit an sich,  
als viel mehr an den übrigen divers  
gestalteten Verkaufsgegenständen,  
die heute im weltweiten Markt  
um die Aufmerksamkeit von  
Konsumierenden kämpfen.*

### 5.3 MIT EINEM VENTILATOR VERWANDT?

#### Schon einmal gesehen

An dem CD-Spieler lassen sich eine Reihe der Gestaltungsüberzeugungen seines Schöpfers nachweisen. Eine davon ist, dass Fukasawa es bevorzugt, auf intuitive Vorgänge zu setzen, statt Bedienungsanleitungen beizulegen, um den Gebrauch von Gegenständen zu vermitteln.

Seinen Leitgedanken fasst er mit der Wortgruppe „*Without Thought*“<sup>212</sup> zusammen. Sie beschreibt die Praxis, einen Gegenstand zu benutzen, ohne dabei aktiv an ihn zu denken. Fukasawas Anliegen ist es dabei, Objekte zu erschaffen, die bereits, wenn auch nur in Teilen, in der Erinnerung in unseren Köpfen vorhanden sind.

Diese Intuition entnimmt er jedoch nicht dem gewohnten *Referenzrahmen* des Objekts oder etwa seiner *Peripherie*. Mehrere seiner Objekte weisen einen *visuellen* oder *taktilen* Hinweis auf, der Konsumierende an andere Kontexte denken lassen soll.<sup>213</sup>

Das Ziehen an einer Schnur (*als Alternative zum Umlegen eines Schalters*) verbindet man für gewöhnlich mit anderen elektrischen Geräten, wie bspw. einem bestimmten Ventilator oder einer Stehlampe. Dieses Detail, welches am Gerät eine Zugkraft entstehen lässt, erfordert es, dass der CD-Spieler (*im Sinne einer einhändigen Bedienung*) vertikal befestigt werden muss und nicht frei stehen oder liegen kann.

Die vertikale Ausrichtung ist ebenfalls ein relatives Alleinstellungsmerkmal.<sup>214</sup> Sie ist nicht nur durch die neuartige Schalterlösung bestimmt, sondern Teil des von Naoto Fukasawa erdachten Gesamtkonzepts.

#### Der Drehmoment

Für Fukasawa liegt der Ursprung der Idee für dieses Produkt in einer alltäglichen Beobachtung.<sup>215</sup> Das Rotieren einer CD erinnerte ihn an einen *Küchenventilator*, wie er in japanischen Haushalten oft zum Abtransport der Abluft in Wänden der Küche verbaut ist. So, wie sich das monotone Geräusch des nach dem Einschalten entstehenden Luftzugs in seiner

212

Vgl. HUSTWIT (2015)  
Kap.: 16. Naoto Fukasawa

213

Vgl. RAWSTHORN (2007)

214

Von 1996 bis 2011 produzierte die dänische Firma Bang & Olufsen den Beosound 9000. Das Gerät ist ein 6-fach-CD-Wechsler, der zwar auch vertikal angebracht werden muss, jedoch eine wesentlich andere Ästhetik an den Tag legt. Sein Design ist als klares Technik-Produkt zu interpretieren, welches sich im Wohnumfeld fast schon skulptural mehr in den Vordergrund drängt, als es der Wall Mounted CD Player vermag. Das wird auch bei der (im Vergleich zu der von Naoto Fukasawa gewählten nüchternen Bezeichnung) sehr technisch anmutenden Namensgebung deutlich.

215

Vgl. FUKASAWA, Naoto (2007):  
Naoto Fukasawa, London/New York:  
Phaidon Press Inc., S. 21.

Frequenz stabilisiert, ertönt bei einer CD der Ton ebenfalls erst, nachdem die Scheibe die technisch notwendige Umdrehungsgeschwindigkeit erreicht hat.

Naoto Fukasawa übertrug das Ventilatorenprinzip auf ein elektronisches Unterhaltungsgerät. Auch die konzentrische Anordnung der Löcher der Lautsprecherabdeckung sind Zeugnis davon. Sie können symbolisch für das in alle Richtungen gleichmäßige Ausströmen der Musik *aus der CD heraus* interpretiert werden.

Dem Kabel zur Stromversorgung wird durch die Schalterlösung ein zweiter Nutzen auferlegt. Es ist nun in doppelter Weise für den Betrieb des Geräts erforderlich.



[ABB.20]

Im Vergleich zu handelsüblicheren Geräten derselben Zeit erscheint der *Wall Mounted CD Player* in seiner Gesamtheit mehr wie eine Raum-Installation, an der Nutzende aktiv und passiv teilhaben können. *Aktiv* meint hier das Einlegen der CD sowie das Betätigen des Stromkabels, während *passiv* das Betrachten der sich drehenden Scheibe beschreibt, deren sichtbare Oberfläche sich (*je nach Gestaltung dieser*) mit zunehmender Umdrehungsgeschwindigkeit für Betrachtende verändert.

### Komischer Konflikt

Auf die Frage, ob Komik bei seiner gestalterischen Tätigkeit eine Rolle spiele, antwortete Fukasawa:

*It doesn't, really. I don't strive to express humor through my designs at all. But I'm asked about humor and the role it plays in my designs often. I think it's because I understand human behavior better now. I have a strong desire to actually see human instinct and not just the psychology behind it. As a result I'm able to see beyond what the person himself can see or feel. When the person realizes that I've seen beyond what he's conscious of, he's taken by surprise. And when human beings realize something new about themselves, the new self-awareness can be a bit embarrassing. That moment of self-awareness and embarrassment can be humorous as well. It's the same with jokes. You can make a joke and create humor because you know the timing at which your audience will laugh. People will actually laugh before the joke hits, because we can usually detect it, you know? [...] That's what it's about. I don't try to create products that are humorous; I'm actually quite serious. I'm serious, but many people experience an "aha" moment of realization when they experience my products, and that is sometimes translated as humor.<sup>216</sup>*

So wie Naoto Fukasawa hier die für ihn *irrtümliche* humorvolle Deutung seiner Objekte erklärt, könnte man die damit verbundene Komik durchaus als auf eine Art unfreiwillig beschreiben.

Doch nur, weil er keine komische Wirkung beabsichtigt, heißt das nicht automatisch, dass seine Produkte nicht trotzdem komisch wirken können. Das beweist die zuvor an ihn gerichtete Frage zum Humor in seinen Objekten.<sup>217</sup> Die Rezeption eines Gegenstands obliegt generell dem Konsumierenden und über diese hat Fukasawa keinen direkten Einfluss. Womöglich liegt darin auch ein möglicher Aspekt für den Erfolg des komischen

216

FUKASAWA, Naoto  
in: HUSTWIT, (2015)

Übersetzung: Nicht wirklich, nein. Ich habe kein Bestreben, Humor durch meine Entwürfe auszudrücken. Aber ich werde oft nach Humor und der Rolle gefragt, die er in meinen Entwürfen spielt. Ich denke, es liegt daran, dass ich menschliches Verhalten jetzt besser verstehe. Ich habe ein starkes Verlangen danach, den menschlichen Instinkt und nicht nur die ihr zu Grunde liegende Psychologie zu sehen. So kann ich über das hinaussehen, was die Person selbst sehen oder fühlen kann. Wenn die Person dann bemerkt, dass ich über ihr eigenes Bewusstsein hinaus geblickt habe, reagiert sie überrascht. Und wenn Menschen etwas Neues an sich erkennen, kann diese neue Erkenntnis etwas peinlich sein. Dieser Moment der Selbsterkenntnis und Verlegenheit kann auch humorvoll sein. So verhält es sich auch mit Witzen. Sie können einen Witz machen und Komik kreieren, weil Sie den Zeitpunkt kennen, an dem Ihr Publikum lachen wird. Die Leute werden aber tatsächlich lachen, bevor der Witz kommt, weil sie seine Pointe normalerweise vorher erkennen können. Darum geht es. Ich versuche nicht, Produkte zu kreieren, die humorvoll sind. Ich meine es eigentlich ziemlich ernst. Ich meine es ernst, aber viele Menschen erleben einen „Aha“-Moment der Erkenntnis, wenn sie meine Produkte erleben, und das wird manchmal als Humor übersetzt.

217

Vgl. HUSTWIT (2015)  
Kap.: 16. Naoto Fukasawa

Effekts. Indem er es nicht zwingend bzw. vorrangig versucht, gelingt es – um bei seinen Worten zu bleiben – natürlicher, eine komische Wirkung zu erzielen.

Hauptsächlich ist dieses Missverhältnis aber in dem Umstand begründet, dass in den eingangs erwähnten Anmerkungen von Marc Newson und Jasper Morrison zwei westlich geprägte Designer das Werk von Naoto Fukasawa kommentierten. Das was sie als *humorvoll* wahrnehmen und was in der hier vorliegenden Arbeit als *komische Qualität* analysiert wurde, scheint im japanischen Raum als weniger oder überhaupt nicht komisch/lustig/witzig zu gelten. Komik konzentriert sich in diesen kulturellen Breitengraden z.B. oft auf subtile Wortspiele, die nicht immer automatisch als Witz angesehen werden.<sup>218</sup>

Außerdem lässt sich die Hypothese anbringen, dass die angesprochene Bisoziation (*CD-Spieler zu Ventilator*) Fukasawas ihm, dank seiner kulturellen Prägung und Sozialisierung durch sein Umfeld, wesentlich weniger inkongruent, sondern vielleicht sogar naheliegend erscheint.

In jedem Fall lässt sich anmerken, dass in Europa und Japan verschiedene Konzepte von Humor Anwendung finden.<sup>219</sup> Diese zu vermischen bzw. auf den jeweils anderen Kulturkreis zu übertragen kann unvorhersehbare Effekte hervorbringen. Im Beispiel des wandmontierten CD-Spielers bedeutet dies eine *lustig-komische* Wirkung, die konzeptionell so kein gestalterisches Ziel war.

Trotz dieser Erkenntnis erscheint die zuvor angeführte komische Analyse des Gegenstands dennoch sinnvoll. Komik ist per Definition eine *rezeptive Errungenschaft*. Die Analyse ist nun lediglich als eine Interpretation unter anderen kulturellen Vorzeichen zu betrachten. Zusätzlich begründet sie ihren Nutzen durch den Nachweis eines *kulturellen Übersetzungsfehlers* mit komischer Wirkung.<sup>220</sup>

218

DYBALA, Pawel et. al. (01.11.2012):  
*Japanese Puns Are Not Necessarily*  
*Jokes, Konferenz: AAAI Fall*  
*Symposium on Artificial Intelligence*  
*of Humor, §.12*

219

Vgl. MILNER DAVIS, Jessica (2006):  
*Understanding Humor in Japan,*  
*Detroit: Wayne State University*  
*Press, S. 2.*

220

*Für die weiterführende allgemeine*  
*komiktheoretische Betrachtung*  
*wird außer Acht gelassen, dass die*  
*Komik im Fall des CD-Spielers keine*  
*„echte“ Komik, sondern lediglich*  
*eine westliche Interpretation*  
*eines kulturfremden Gegenstands*  
*darstellt.*

### Ventilator oder Stehlampe?

Mit dieser Erkenntnis ist der CD-Spieler ein geeignetes Beispiel für kulturelle Grenzen im Allgemeinen, aber auch im Sinne einer humoristischen und komiktheoretischen Betrachtung. Für westlich geprägte Personen stellt Fukasawas Entwurfspraktik ein deutliches Novum dar. Wer den elektrischen Ventilator aus der Küche nicht bereits kennt, der findet den CD-Spieler um einiges mehr sonderbar und womöglich interessanter, als es ein Mensch tut, der den Anblick des Ventilators aus der Küche gewohnt ist.

Insofern birgt das Gerät aufgrund dieser kulturellen Unterschiede aber auch die Gefahr, dass diese Assoziationsleistung nicht erbracht werden kann und das Gerät zunächst als *merkwürdig-komisch* eingestuft wird. Als Notlösung bleibt hier nur noch die gedankliche Verbindung zur üblichen Schalterlösung einer Stehlampe. Eine mögliche Erklärung für die unabsichtlich komische Wirkung bei kulturellen Differenzen liefert der Joachim Ritter.

*Der Philosoph Ritter hatte das Komische als ein Ineinanderspiel zweier Bereiche verstanden: des Ausgrenzenden und des Ausgegrenzten einer Kultur. Im Komischen trete das Ausgegrenzte oder Verdrängte einer Kultur plötzlich in Erscheinung und werde im Lachen positiv besetzt und anerkannt. Das Komische entsteht nach Ritter aus einer Parallelisierung von Ausgrenzendem und Ausgegrenztem – sei also bei aller Ambivalenz kritisch angelegt.<sup>221</sup>*

221  
MÜLLER-KAMPEL (2010) S.8

Ritter betont hier den *prüfenden Charakter* des Komischen. Dieser hat die Frage zur Grundlage, ob Neues mit dem eigenen Bild von der Welt übereinstimmt oder nicht. Diesen Optionen nach wird das Ungewöhnliche zunächst bewertet und danach entsprechend kategorisiert.

## 5.4 BESCHWERLICHER URLAUB

### Wege aus der Stadt

Mit seinem Projekt tangiert Thomas Thwaites unter anderem Themen der Neurowissenschaft, Biologie und auch Anatomie. Er arbeitet durch das Projekt heraus, welche Auswirkungen die Worte, die wir benutzen, auf unsere Wahrnehmung haben und was uns abseits der Fähigkeit Sprache von anderen Säugetieren unterscheidet. Thwaites legt dar, wie wir (*wohl*) als einzige Spezies auf der Erde in der Lage sind, *gedankliche Zeitreisen* in die Zukunft und Vergangenheit zu unternehmen, Erkenntnisse zu verknüpfen und daraufhin gegenwärtig Entscheidungen zu treffen.

Alles mündet in die Tatsache, dass das eigene *ausgeprägte Bewusstsein*<sup>222</sup> die Wurzel für inhärente, existentielle Ängste sei. Um die Wahrnehmung dieser zu unterbinden, versucht er mit elektromagnetischer Strahlung sein Sprachzentrum im Gehirn stören zu lassen. Im weiteren Verlauf seziiert er zusammen mit einem Veterinär den Körper einer Ziege, entwickelt mit einem Prothetiker eine funktionale Nachbildung des tierischen Gehirns und findet mittels externer chemischer Reaktionen eine Möglichkeit, zuvor gesammeltes Gras verdaulich zu machen.

So versucht Thomas Thwaites dem Wesen, dem Leben und dem Sein einer Ziege näher zu kommen, um *im Moment* sein zu können. Nebenbei findet er dafür auch herkömmliche und *irdische* Teillösungen für sein Problem. Während die Prothesen angefertigt werden, rät ihm der dafür zuständige Experte, seine Beweglichkeit zu trainieren, woraufhin Thwaites sich entscheidet, einen Yogakurs zu besuchen.<sup>223</sup>

Die Idee, wie eine Ziege zu denken, zu handeln und zu laufen, kommt Thomas Thwaites überhaupt erst in den Sinn, weil er externe Missstände in seinem alltäglichen Dasein ausfindig macht. Das Projekt geht hier nicht von einem *Designproblem*, sondern einem *Gesellschaftsproblem* aus. Insofern lässt sich *GoatMan* hintergründig auch als Kritik an jenen gesellschaftlichen Zuständen lesen. Ohne sein hektisches, modernes, sorgenbeladenes Leben, würde er sich zu einer solchen Transfor-

222

*Der Begriff meint hier die Möglichkeit zur Wahrnehmung der eigenen Stellung (und den verbundenen Wechselwirkungen sowie den daraus resultierenden Folgen), die wir als Individuum in der uns umgebenden Umwelt einnehmen sowie dessen Interpretation.*

223

*Vgl. THWAITES (2016) S.105*

mation nicht genötigt fühlen. Es ist eine *Reaktion* auf gegebene Verhältnisse. Den Kern dessen hat auch einer der Ziegenhirten erkannt, der bei Thwaites nach dem Grund für sein skurriles Erscheinen in den Alpen fragt und eine treffende Antwort darauf hat: “*You’re from the city,*” sagt Sepp. “*That’s why you’re crazy. Up here you wouldn’t need such a crazy idea.*”<sup>224</sup>

224

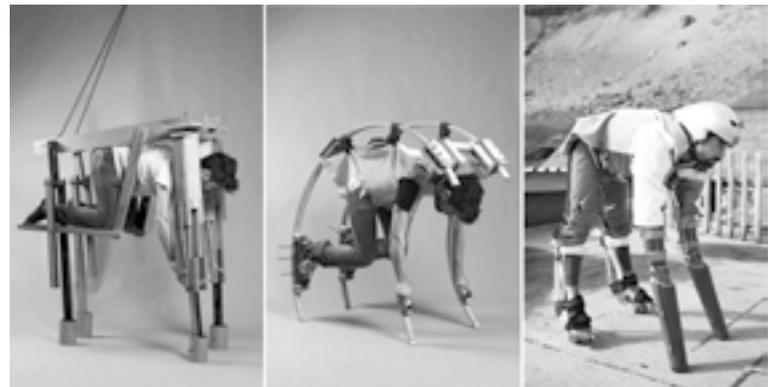
Ziegenhirte Sepp, in:  
THWAITES (2016) S.163,  
Übersetzung: Du kommst aus der  
Stadt. Deswegen bist du verrückt.  
Hier oben bräuchtest du so eine  
verrückte Idee nicht.

### Speculative Everything<sup>225</sup>

Die oberflächliche Erzählung des „*Ich versuche eine Ziege zu werden*“ kann durchaus als seichte Unterhaltung abgetan werden. Die darin enthaltenen Teilgebiete aber, wie z.B. die Zukunft von biomedizinischen Errungenschaften, was es bedeutet ein Mensch zu sein oder die Frage nach der Grenze zwischen dem *Homo Sapiens* und anderen Tieren, sind ernste Thematiken, denen man sich aufgrund ihrer Abstraktheit nur beschwerlich nähern kann.

225

In Anlehnung an das gleichnamige  
Buch von Anthony Dunne  
und Fiona Raby.



[ABB. 21]

Es ist z.B. bereits Realität, dass auch menschenfremdes Material zur medizinischen Behandlung angewendet wird. So werden starke Verbrennungen nicht nur mit menschlichem Gewebe, sondern auch gefrorenen *Schweinehäuten (als Ersatz für die verbrannte Haut)* behandelt.<sup>226</sup> Neuere Forschungen beinhalten in diesem Kontext bereits Experimente am Menschen mit spezifischen *Fischschuppen*.<sup>227</sup> Diese Themen werden hier nicht explizit innerhalb des hier analysierten Projekts angesprochen.

226

Vgl. WHITAKER, Paulo & GARCIA, Pablo (25.05.2017): Brazilian doctors use fish skin to treat burn victims, reuters, URL: <https://www.reuters.com/article/us-health-brazil-burns-idUSKBN18L1WH>, Stand: 15.03.2021

227

Vgl. ebd.

Dennoch bietet die Ausgestaltung der Arbeit die Möglichkeit, sie für die Diskussion um derartige Komplexe heranzuziehen bzw. sie als Start einer Debatte zu nutzen. *GoatMan* wird so zu einem *Gesprächsgegenstand mit initiiierendem Charakter*.

Für genau solche Aspekte der menschlichen Existenz und ihrer Entwicklung eignen sich *Speculative Designs* als Vehikel, da diese komplexen Themen, auf anschauliche und wie wir gesehen haben auch unterhaltende und komische Weise, einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden können. Was zunächst als absurd wahrgenommen wird, kann – schafft man es hinter das Absurde zu blicken – einen pädagogischen Mehrwert bieten und aufgrund seiner niedrigschwelligigen *Konsumierbarkeit* leichter zum Nachdenken anregen, als es ein wissenschaftlicher Text ermöglicht.

Die unmittelbare Anschaulichkeit – deren Hintergründe zugegeben erst erschlossen und durchdrungen werden müssen – ist hier die Qualität, durch die derartige Projekte ihre Stärke und Relevanz gewinnen.

Im experimentellen Genre des *Speculative Design* werden mithilfe gestalteter Objekte, Vorschläge für mögliche Szenarien geäußert, um neue Perspektiven zu eröffnen. Allgemein betrachtet, wird somit anhand entworfener Artefakte Futurologie bzw. in weiterer Konsequenz auch *Gegenwartsinterpretation* betrieben. Ziel ist dabei, eine Diskussion anzuregen und Debatten über das zeitgenössische Leben mit all seinen Herausforderungen, Problemen und potentiellen *Zukunftsszenarien* anzustoßen.<sup>228</sup> Hier finden sich Parallelen zur *reflexiven Praxis* des Humors und der Komik.

Thwaites spricht in einem Interview von Vertrautheit und der Gefahr, dass *Speculative Design* nicht in **Nonsense** abdriften darf.<sup>229</sup> Diesem Risiko muss es sich aber aussetzen, um seine Wirkung entfalten zu können und seiner Definition treu zu bleiben. Würde es zu gefällig und gewöhnlich erscheinen, könnte man es womöglich mit innovativem oder *Konzept-Design* verwechseln, welches sich mehr auf praktikable, d.h. für den Alltag logischere, Ideen stützt.

228

Vgl. DUNNE, Anthony & RABY, Fiona (2013): *Speculative Everything, Design, Fiction and Social Dreaming*, Cambridge/London: The MIT Press, S.2

229

Vgl. THWAITES, Thomas in: THARP & THARP (2016)



## Nonsens, der [ˈnɔnzɛns]

### Definition

[ärgerlicher] Unsinn

### Herkunft

englisch *nonsense*

aus: *non* = nicht, un- und *sense* = Sinn

### Synonyme

Unfug, Unsinn; (ugs)

Kokolores Larifari

## Lustige Forschung

Das metaphorische Bild vom *Ideal* und der Vergleich mit seiner tatsächlichen *Abbildung* in der vorherrschenden *Realität* ist zentrales Element von *Komik*.<sup>230</sup> Thwaites' eigentliches Problem ist die eigene Unzulänglichkeit in der Fähigkeit, sich adäquat in seiner Umgebung zurecht zu finden und Anforderungen anzunehmen. Hier öffnet sich ein Diskurs, ob die wahrgenommene eigene Wirklichkeit Defizite bereit hält oder es womöglich eher der eigene Charakter ist, der die Unvollkommenheiten hervortreten lässt. Das Projekt hat zusätzliches Potential, Prozess und Produkt eigener Selbstreflexion zu sein.

<sup>230</sup>  
Vgl. GÖKTÜRK (2015) S.165

Thwaites persönliche *Tragikomödie* stellt sich als eine heitere *Konfliktlösung* seiner menschlichen Schwächen dar, die insofern ihren glücklichen Ausgang findet, als dass ihm die Überquerung der Alpen gelingt. Sein ursprüngliches Ziel ist im Verlauf stark in den Hintergrund geraten.



## Tragikomödie, die [ˌtʁagikoˈmøːdiə]

**Definition** tragikomisches Drama

### Herkunft

lat.: *tragicomoedia*, zu: *tragicus* (tragisch: auf verhängnisvolle Weise eintretend und schicksalhaft in den Untergang führend und daher menschliche Erschütterung auslösend) und *comoedia*, Komödie

### Bedeutung

Wie der Name bereits vermuten lässt, handelt es sich hier um eine Mischform zweier Gattungen. Diese können sich im Verlauf ihrer gemeinsamen Erzählung gegenseitig durchdringen, aus dem jeweils Anderen entstehen oder auch bloß nebeneinander existieren.<sup>231</sup> *“Tragik und Komik sind zwei Seiten einer Medaille. Lediglich durch die Auflösung der Konflikte unterscheiden sich Tragödien und Komödien.”*<sup>232</sup>

<sup>231</sup>  
Vgl. GREINER (2017) S.34

<sup>232</sup>  
SIEBERT (2012) S.85

Zusammengefasst stellt dieses Experiment einen großen Aufwand dar, sich vom Menschsein zu erholen. Einen einfachen Weg zu einem Urlaub zu finden, war aber auch nie Kern des Projekts. Zur Lösung des ursprünglichen Problems derartig absurde Maßnahmen zu ergreifen, ist entweder Ausdruck einer ausgeprägten Disbalance (*verbunden mit einer Sehnsucht nach Normalität*<sup>233</sup>) oder Beweis für das von vornherein ironisch angelegte Moment. Sein tierisches Imitations-Experiment oberflächlich als bloße Unterhaltung abzutun, die man entweder mag oder nicht, würde der Gesamtheit der darin verwickelten Betrachtungen nicht gerecht werden. Wer sich jedoch vom Äußeren des Projekts abschrecken lässt, hat keine Chance, diese Tiefgründigkeit je zu entdecken. Hier entscheidet die persönliche Neugier über den Erfolg des narrativ aufgeladenen Designs.

Thwaites bekam für sein Projekt von der *Harvard University Cambridge (USA)* den *IG-Nobel Prize* in Biologie verliehen. Diese Auszeichnung wurde vom Magazin *Annals of Improbable Research* inspiriert, einer satirischen Zeitschrift, die erdachte als auch tatsächliche Experimente vorstellt, welche zu glauben unmöglich scheinen. Der Leitspruch des Magazins lautet „*Research that makes people laugh, then think*“ (zu deutsch: *Forschung, die Leute erst lachen, dann nachdenken lässt*). Das „GoatMan“-Experiment könnte dort nicht besser aufgehoben sein.

233

„Normalität“ beschreibt hier Thomas Thwaites persönliche Definition, nach der er ein sorgenfreies Leben als erstrebenswertesten Standard definiert.

## 5.5 ZUSAMMENFASSUNG

Die Theorie der Inkongruenz als Voraussetzung für Komik hat sich bei allen drei Artefakten bestätigt. Zunächst sorgt die Ungewöhnlichkeit der Objekte für Aufmerksamkeit. Auch die übrigen Theorien finden *(mit Einschränkungen)* Anwendung.

Michael Graves' Wasserkessel präsentiert sich in auffälliger Weise. Er weiß es, mit einer augenzwinkernden Assoziation, Nutzenden während des Gebrauchs ein Lächeln zu entlocken. Seine Gestalt ist dabei keine bloße *Effekthascherei* zur reinen *Aufmerksamkeitsgenerierung*. Stattdessen hält er die Gestaltung betreffende semantische Codes bereit, die es zu entschlüsseln gilt.

Naoto Fukasawas CD-Player ist innerhalb seiner kulturellen Grenzen vermutlich nicht komisch, er kann trotzdem komisch interpretiert werden. So gesehen, lässt sich die *Überlegenheitstheorie* relativ sicher anbringen, indem man sich bspw. vom Erscheinungsbild des technischen Geräts nicht täuschen lässt, den Gegenstand als solchen erkennt. Diese Erkenntnis kann etwas Erhabenes in sich tragen bzw. einen überraschenden *komischen Effekt* bewirken.

Thomas Thwaites' *GoatMan* ist das riskanteste der drei Objekte, weil es durch seinen grotesken ersten Eindruck gleichermaßen neugierige als auch abstoßende Emotionen hervorrufen kann.<sup>234</sup> Hier entscheidet die Art der Präsentation (*bspw. steril und kontextlos in einem Ausstellungsraum oder in der Live Performance zwischen Ziegen in den Alpen*) über die generelle Rezeption. Der aufschlussgebende Titel des Experiments ist dabei eine nicht unwichtige Hilfe. Ist diese Hürde überwunden, kann es gelingen, dem gesamten Projekt komische Momente abzugewinnen.

234  
Im Falle eines „negativen“  
Ersteindrucks steckt wiederum  
ein Potential zu einer lächerlich-  
komischen Wirkung. Selbst, wenn  
man sich mit dem Projekt nicht  
weiter beschäftigt und es bspw.  
überheblich voreilig als Nonsens  
abtut, lässt sich dabei u.U. ein müder  
Lacher produzieren.

Grundsätzlich liegt allen untersuchten Designobjekten das gleiche komische Prinzip zu Grunde: Mit der Kombination aus Andersartigkeit (*also der Abkehr von normativen Zuständen*) und einer Art aufklärenden Moment lassen sich alle drei Gegenstände komisch deuten.

# 6 Komik & Design

## 6.1 EINLEITUNG

Nach den tiefgreifenderen Analysen und Erörterungen der Hintergründe, sollen nun einige Erkenntnisse formuliert und der Versuch unternommen werden, einige Thesen daraus abzuleiten. Ziel soll es sein, die eben angeführten Untersuchungen als Ausgangspunkt betrachtend, allgemeinere Aussagen zum Verhältnis zwischen Komik und Design treffen zu können.

## 6.2. PRODUKTIVE KOMIK

Humor setzt die Fähigkeit originellen, schöpferischen Denkens voraus und ist ein Katalysator für praktisches Handeln und Novität. Mit ihm ist es möglich, sich Sachverhalten auf neue Weise zu nähern. Hier liegt auch ein Teil des *produktiven Werts des Komischen* begründet, indem originäre Gedanken das Potential zu ebenso originären Entwürfen beinhalten: Neues entsteht.

Weiterhin findet sich eine Parallele zu Kreativität, da man auch mit ihr eine andere Perspektive, auf bspw. Problemstellungen, zu gewinnen in der Lage ist. Überhaupt sind Humor und Kreativität eng miteinander verwoben. Sowohl in der Kreativitätsforschung als auch Humorthorie findet man das jeweilige Gegenüber als feste und *ernstzunehmende* Größe.<sup>235</sup>

235  
Vgl. BAER, John; KAUFMAN, James C.; LURIA, Sarah R. (2019): „Preface“ in: *Creativity And Humor*, London/ San Diego/Cambridge/Oxford: Academic Press: S.19

236  
*Der Begriff der Brauchbarkeit beschreibt hier das Ziel der jeweiligen komischen Wirkung. Allgemein liegt er meist im Produzieren eines Lachens begründet. In einem gestalterischen Kontext hat er andere Effekte als Basis.*

237  
Vgl. FISCHER, Michael (o.J.): *Kreatives Denken im Training: Kriterien der Kreativität*, aus: *Seminar-Unterlagen „Kreativitätstechniken“*, o.S.

238  
PETRUSCHAT (2017) S.90

Mit den drei erfüllten Kriterien der *Neuheit*, *Originalität* und *Brauchbarkeit*<sup>236</sup> lässt sich Komisches auch als *kreatives Produkt* definieren.<sup>237</sup> Humor ist dabei gleichzeitig ein Nachweis von Kreativität, Komik ein mögliches Resultat. Letztere kann, wie wir gesehen haben, auch Designgegenstände als Träger haben. Die Fähigkeit, einen Abstand zwischen sich selbst und seiner Umwelt herzustellen, ist auch in der Designpraxis ein geeignetes Werkzeug für progressives Arbeiten.

Auch der bereits erwähnte Begriff der Bisoziation, welcher aus Komiktheorie und Kreativitätsforschung bekannt ist, findet im Designkontext seine physische Entsprechung. Jörg Petruschat, Kulturwissenschaftler und Philosoph, spricht dabei von „*transsemantischen Zuständen*“. Jene verbinden, wie er sagt, „*zwei unterschiedliche Bedeutungskontexte: Und zwar den Kontext, aus dem heraus die Muster gewonnen werden, mit jenem anderen Kontext, in den hinein diese Muster gesetzt werden.*“<sup>238</sup>

Komik ist ein Mittel, mit Gestaltungsobjekten Emotionen hervorzurufen. Sie kann den Gebrauch beeinflussen, ihn verändern. Sie kann ihre ihr immanenten Potentiale (*Belustigung, Kommentar, Kritik, ...*) auch im Design verwirklichen. Womöglich bleiben

Gegenstände durch ein Abweichen von einer Norm zusätzlich auch besser im Gedächtnis (*erst recht, wenn gedanklich positive Emotionen mit ihnen verknüpft sind.*)

Mit einer humorvollen Herangehensweise an bestehende Sachverhalte, gesellschaftliche Diskurse oder allgemein vorherrschende Regeln ist es möglich, jene Zustände in Frage zu stellen. Mit Witz und Komik ist man in der Lage, gewohnte Verhältnisse einer Bewertung zu unterziehen, indem man, ungezwungen (*weil nicht ernsthaft, sondern komisch-witzig*) Alternativen propagiert. Diese wiederum bieten dann die Gelegenheit, ernsthaft betrachtet zu werden.

Humor und Komik haben im klassischen Produkt-Design keine primäre Funktion. Als eine Eigenschaft, die sich über den ursprünglichen Zweck eines Objekts stellt, sind sie nicht zu gebrauchen. Gleichzeitig kann eine komische Wirkung dennoch die erste Reaktion beim Betrachten oder Benutzen eines gestalteten Objekts sein, da man sich bereits im gedanklichen Rahmen der Gebrauchsgegenstände befindet und sich die Frage, ob und wie ein Gegenstand zu benutzen ist, nicht mehr stellt.

### 6.3 PRÜFENDER VERSTOSS

*Das Komische* ist allgemein betrachtet bereits in der Lage, *affirmative* als auch *subversive* Tendenzen hervorzurufen und zu vermitteln. Sein vielfältiges Potential lässt sich zusätzlich auch im Arbeitsfeld des Design erkennen.

Während der Kessel, mit ironischen Zitaten der Vergangenheit, verspielt in eine Zukunft weist, fragt das Komische mit dem ventilatorähnlichen CD-Spieler bekannte, aber kontextfremde Erinnerungen ab, um sich zu offenbaren. Im Beispiel des *GoatMan* erleben wir, wie mit humoristischen Mitteln existentiellen Hintergründen des Menschseins eine Bühne gegeben wird. Die interpretierte Komik erstreckt sich in diesen drei Beispielen von einer eher offensichtlichen (*Wasserkessel 9093*), über eine unscheinbare (*Wall Mounted CD Player*), bis hin zu einer vorrangig merkwürdigen (*GoatMan*).

In jedem Fall ist sie, den hier untersuchten Beispielen nach zu urteilen, auch im Design zunächst das Resultat eines wahrgenommenen Kontrasts.

*Das Komische* benötigt nicht nur ein Medium zur Übermittlung und ein externes Subjekt für seine Aktivierung bzw. Interpretation. Von existentieller Bedeutung ist ebenso ein Gegenpart, von dem es sich bedient und an dem es sich misst.

Im Design von Gebrauchsgegenständen sind hier *Archetypen* bzw. *Standards* – welche sich im zeitlichen Verlauf durch eine breite Vervielfältigung unterschiedlicher Entwürfe verschiedener Hersteller im ähnlichen Duktus herausgebildet haben – die *Kontrahenten* einer humorvollen Gestaltung. Ein (*komischer*) Verstoß ist nur mit einer geltenden Norm möglich.

Doch braucht es zur Bewertung unserer Ansichten in bestimmten Konstellationen auch eine Instanz, die jene Zustände überprüft. Humor wird deswegen auch „*als befreiende und humanisierende Kraft in der modernen Gesellschaft*“<sup>239</sup> angesehen.

<sup>239</sup> ZIJDERVELD (1971) S.212

*In einer sich schnell wandelnden Gesellschaft, einer Gesellschaft, die in einem hohen Tempo evoluiert – Neuerungen, Reformen, Innovationen immer wichtiger werden (positive „Einstellungen“ gegenüber Veränderungen sind Ausdruck davon) – besteht vermutlich geradezu eine Notwendigkeit, dass sich ein Kommunikationsmedium ausdifferenziert, dass darauf spezialisiert ist, Konventionelles reflexiv zu unterscheiden, Unterscheidungen von schon Unterschiedenem zu erzeugen.<sup>240</sup>*

240  
RÄWEL (2005) S.37

Dieses erneute Prüfen funktioniert auf rein kritische, aber eben auch komische oder komisch-kritische Weise. Betrachtet man das Komische dabei als eine Qualität, die auf Emotionen ausgerichtet ist, lässt sich behaupten, dass Innovation und Fortschritt nicht nur mit technischen Mitteln möglich sind, sondern auch mit emotionalen – und zwar *ohne Ernst*, dennoch *ernsthaf*t.

## 6.4 OBJEKT & MENSCH

*Gutartiger* Humor und *kritiklose* Komik resultieren für gewöhnlich in positiven Emotionen. Der allgemeine, funktionale Wert eines Gebrauchsgegenstandes wird – bei erfolgreicher Komifizierung – um eine weitere Facette ergänzt. Eine entsprechende Gestaltung geht hier über die bloße Einrichtung einer gebrauchstypischen und ästhetischen Funktionserfüllung hinaus. Der Gegenstand erfährt mit seiner *Komifizierung* gleichzeitig eine Bedeutungsgenerierung.

Mit seinem *spielerischen Potential* ermöglicht Humor es, ein Objekt auf eine weitere Weise zu erfahren. Im besten Falle steigert sich dabei der objektbezogene Erinnerungswert während der Benutzung, sodass man jene positiven Emotionen – ausgelöst durch eine komische Wirkung – ab dem Moment der Erfahrung mit dem Objekt verbindet.

Damit einher geht eine klare Konzentration auf das Gestalten der kommunikativen Funktionen eines Gegenstands unter Berücksichtigung der Ermöglichung seiner ursprünglichen Gebrauchsanforderungen. Mit Humor und Komik ist es möglich, einem leblosen Objekt lukrative Angebote zur Wahrnehmung zu implementieren. Die daraus resultierende *dialogische Öffnung*<sup>241</sup>, bietet – nicht nur in humorvoller Hinsicht – großen Spielraum.<sup>242</sup> Komik entwickelt sich so auch zu einem Teil der Produktsprache eines Objekts. Mit jener Sprache lassen sich Erzählungen wiedergeben. Den potentiellen Konflikt zwischen Intention und Rezeption zunächst außer Acht lassend, erhalten Gegenstände so ein *narratives Moment*<sup>243</sup>, welches Nutzende nicht nur zum Publikum macht, sondern es auch zur Interpretation benötigt um zum Leben erweckt zu werden.

241

*Spannend ist in dem Gedanken auch die doppelte Bedeutung des Wortes „unterhalten“. Es beschreibt einen kommunikativen Akt (sich unterhalten) und besitzt auch eine Definition im komischen Sinne (jemanden unterhalten).*

242

*So ist es sicher denkbar, eine Art emotionale Bindung zwischen einem Objekt und seinem Nutzenden herzustellen. In jedem Fall ändert sich die Art und Weise, wie man einen Gegenstand wahrnimmt. Womöglich ist es mit den Werkzeugen Humor & Komik auch realisierbar, begehrtenwerte Produkte zu kreieren.*

243

*Hier sicher auch der neudeutsche Begriff des Storytelling ein geeignetes Synonym. Das Erzählen von Geschichten ist Kern von Komik. Gerade in konsumorientierten Bereichen der Gesellschaft ist jene Erzählkunst ein wichtiges Mittel. Sie hat zum Ziel, ein Objekt oder eine Marke emotional aufzuladen.*

Der Mensch nimmt als visuelles Wesen Gegenstände zu Beginn meist über ihre optischen Merkmale wahr. Im Verlauf des Gebrauchs eröffnen sich weitere Ebenen zum Erfahren eines Gegenstands und seiner Bedeutung. Er wird dabei zu einem Erlebnis, welches mehrere Sinne ansprechen kann. Hier kann es zu weiteren Momenten kommen, die Emotionen hervorrufen. Jene beeinflussen die Wirkung des Gegenstands auf Nutzende

in unterschiedlichem Maße. Je nachdem, wie die Komik im Objekt angelegt ist, ist es möglich die Interaktion mit einem Gegenstand positiv zu beeinflussen. Im Beispiel des CD-Spielers bewirkt das Ausführen einer neuen physischen und zusätzlich ungewohnten (*weil kontextfremden*) Handlung, eine Fokussierung auf eine sonst alltägliche Aktion.

Komik hat keine zuweisbare Form oder Gestalt, keine Formel, und vor allem keine Garantie. Humor muss nicht nur angebracht, sondern eben auch verstanden werden, was auf sehr individuelle Weise geschehen kann. Sein Produkt, die Komik, ist das Angebot eines Dialogs, der individuelle Antworten zulässt. Diese Möglichkeit der persönlichen Interpretation macht Komik zu einer unschätzbaren Qualität.

Eine Einschätzung nach dem Grad der vorhandenen Komik ist dabei hilfreicher, als die Suche nach einem absolutistischen *Ja* oder *Nein*. Zusätzlich zu den Unterschieden zwischen den Zuständen *komisch gedacht/gemeint* – *komisch wirkend* – *komisch interpretiert*, bietet die Komik dabei viel Platz für Spekulation, Geschmack und Meinung. Verschiedene Ausprägungen des persönlichen Humorverständnisses erweitern das Feld dabei außerdem.

Humor lässt sich in weiterer Konsequenz als Weltanschauung interpretieren, die umfassende Reflexion und heitere Gelassenheit der sich ergebenden Erkenntnisse miteinander vereint, um sich der Umstände des Menschseins und der Natur des Menschen bewusst zu werden und im besten Falle Herr zu werden. Dies beinhaltet nicht nur dem Menschen innewohnende Sachverhalte, sondern eben auch Menschengemachtes und damit auch Design.

## 6.5 SINN & NUTZEN

244  
*Natürlich entwickeln sich auch  
 narrativ gestaltete bzw. komische  
 Objekte in ihrer industriellen  
 Vervielfältigung gewissermaßen zu  
 einer eigenen Norm. Betrachtet man  
 bspw. das Fließband der italienischen  
 Firma Alessi (mit hunderten in  
 Produktion befindlicher Teekessel),  
 kommt man unweigerlich zur  
 Frage, wie nachhaltig ein endlos  
 reproduzierter Witz in letzter  
 Konsequenz noch ist.*

245  
 PETRUSCHAT (2015) S93

Der Gebrauchswert des Komischen liegt in seinem Potential zur Darstellung von alternativen Zuständen vorherrschender Situationen. Diese *produktive Qualität*, die sich abseits *normierter Produktion*<sup>244</sup> befindet, kann dazu beitragen, eben jene Norm zu beeinflussen.

*In jeder Iteration werden Muster aus den Erfahrungen heraus geholt zur Gestaltung neuer Konstellationen. In jeder Iteration fordern neue Situationen die ästhetischen Vermögen auf andere Weise heraus. Form ist hierbei nicht bloß eine Kategorie der Abstraktion und Reflexion. Die Form ist ebenso ein Moment, mit dem das ästhetische Vermögen in die Wirklichkeit hineinreicht, von ihr erregt wird und mit ihr interagiert. Form ist wirksame Gestalt.*<sup>245</sup>

Keiner der Gegenstände ist primär entworfen worden, um komisch zu wirken. Wasserkessel und CD-Spieler haben vorrangig den Sinn, einen praktischen Gebrauch zu ermöglichen. Letzterer ist zusätzlich um eine komisch interpretierbare Funktionalität erweitert worden. Im Beispiel des Kessels gelingt es, Design – hier als Begriff für das Resultat produktiven, schöpferischen Handelns – mit Design (*einem Gegenstand*) zu kommentieren. Hier agiert das komische Design als Gegenpol und stabilisierende – um eine Balance bemühte – Kraft. Das *GoatMan*-Experiment beschreibt sowohl das (*groteske*) Lösen als auch vorheriges Aufzeigen von Problemen. Genauer betrachtet wechseln sich Problemstellung und Problemlösung kontinuierlich ab. Dies geschieht paradoxerweise unter Verwendung nicht komischer Mittel; erst beim Betrachten des gesamten Schauspiels erschließt sich ein komischer (*Lern*-) Effekt. Zusammengefasst gelingt Thwaites der Spagat zwischen wissenschaftlichem Anspruch mit einer merkwürdigen Ausdrucksform, die er selbst so zusammenfasst: „*I look for this balance between weirdness and plausibility.*“<sup>246</sup>

246  
 THWAITES, Thomas in:  
 THARP & THARP (2016)  
 Übersetzung: Ich versuche einen  
 guten Mittelweg zwischen  
 Seltsamkeit und Glaubwürdigkeit/  
 Wahrscheinlichkeit zu finden.

Zentrale Voraussetzung ist hierbei der persönliche Wissensdrang, d.h. ein Verlangen, *Neues* zu erfahren. Dieses *Neue* hält Komisches immer bereit. Zwischen praktizierender und konsumierender Seite des Humors oder der Komik lassen sich zudem auch wissensvermittelnde Tendenzen ausmachen.

Das Verhältnis *Komik : Design* hat zusätzlich einen symbiotischen Effekt. Alle analysierten Objekte verleihen der Komik nämlich eine jeweils eigene Plastizität! Damit wird Komik noch einmal anders erfahrbar. Da Design oft multisensorische Artefakte hervorbringt, lässt sich auch die komiktheoretische Inkongruenz auf verschiedene Ebenen verlagern. Eine spezifische Unterscheidung könnte bspw. *visuell-taktile*, *visuell-auditive* oder auch *visuell-olfaktorische* Inkongruenzen beinhalten.<sup>247</sup>

<sup>247</sup>

Vgl. LUDDEN, Geke Dina Simone et. al. (2012): *Surprise and Humor in Product Design: Designing sensory metaphors in multiple modalities*, deGruyter, URL: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/humor-2012-0015/html>, Stand: 15.03.2021, S.289

## 7 Schluss

### 7.1 FAZIT

Die Unregelmäßigkeiten des Alltags, noch so kleine oder große *Irritationen*, bergen das Potential zur Überraschung und damit auch komisch zu wirken. Komik ist Vieles, aber vor allem Eines: *Interpretationssache*. Mit Humor verhält es sich ähnlich. Im hier erörterten Kontext aber ist er vorrangig eine wichtige Qualität. Als Instanz der Neubetrachtung wird er zu einer vielseitig einsetzbaren schöpferischen Kraft.

Den hier vorgestellten Objekten konnte Komik in verschiedenem Sinne nachgewiesen werden. Ihr lässt sich dabei keine einheitliche Gestalt oder Form zuweisen. Wie auch der Humor, besitzt sie im Designkontext keine direkte stoffliche Qualität, sondern bedarf einer dem Gegenstand externen Deutung.

Die Aufgabe in der gestaltenden Tätigkeit liegt darin, den Gegenstand in seiner Beschaffenheit so zu entwerfen, dass er jene Interpretationsleistung ermöglicht. Gleichzeitig ist diese Interpretation auf Rezipientenseite wiederum ein gedanklicher Prozess am Objekt. Auch die komische Wirkung und deren Folgeeffekte unterscheiden sich von Objekt zu Objekt.

„Humor ist eine Kraft des gesellschaftlichen Fortschritts, der Erkenntnis und der Selbsterkenntnis.“<sup>248</sup> Diese prüfende Qualität des Humors lässt sich auch im Design anwenden. In den hier vorgestellten Beispielen agierte er als reflexive Praxis (*Design mit Design kommentieren*) oder im gesellschaftlichen Sinne (*Design als Medium, d.h. Träger einer Nachricht*).

Das Komische löst Strukturen und kann in jedem menschenwahrnehmbaren Kontext disruptiv agieren und somit zerstören, aber auch gestalten.

Vielleicht ist Komik im Design als klassischer *comic relief* zu verstehen. So agiert es als stilistisches Mittel mit der Funktion eines Spannungsabbaus in einem sonst ernsten Stück. Was Beide (Komik und Design) zu einem geeigneten Paar macht, ist ihre Gemeinsamkeit, mindestens den Versuch zu unternehmen, Probleme zu lösen. In Kombination miteinander geschieht das nicht automatisch doppelt so erfolgreich, sondern, und das glücklicherweise, halb so ernst – ein Gewinn.

248

METZ, Markus, SEEßLEN, Georg (29.11.2020): *Wie uns das Lachen verging*, in: *Deutschlandfunk, Essay und Diskurs*, URL: [https://www.deutschlandfunk.de/vom-krisenhumor-zur-humorkrise-wie-uns-das-lachen-verging.1184.de.html?dram:article\\_id=488253](https://www.deutschlandfunk.de/vom-krisenhumor-zur-humorkrise-wie-uns-das-lachen-verging.1184.de.html?dram:article_id=488253), Stand: 15.01.2021



## 7.2 AUSBLICK

### Ursprungssuche

Im Zuge der tieferen Analyse der drei hier vorgestellten Artefakte, trat auch die Frage nach der Herkunft ihrer komischen Ambitionen auf. Erste Hinweise liefern Quellen, die belegen, dass die vor allen liegende Strömung des *Surrealismus*<sup>249</sup> ein gemeinsames Moment darstellen könnte.

249  
Der Surrealismus bezeichnet eine der einflussreichsten Kunstbewegungen aus dem 20. Jhd. Das Vitra Museum widmete ihm und seiner Wirkung auf das Design eine eigene Ausstellung.

Vgl. *KRIES, Mateo & CUNZ, Tanja (Hrsg.) (2019): Objekte der Begierde, Surrealismus und Design 1924-Heute, Weil am Rhein: Vitra Design Museum*

250  
Vgl. *KRIES & CUNZ (2019), S. 6 u. 339*

251  
Vgl. *FUKASAWA, Naoto in: CHOI (2004)*

252  
*MAREIS (2019) S. 284*

253  
vgl. *ebd.*

254  
*KRIES, Mateo in: KRIES & CUNZ (2019) S. 22*

255  
*ebd.*

256  
*ebd.*

257  
*MAREIS (2019) S. 303*

Naoto Fukasawa benennt *Achille Castiglioni* – ehemals praktizierender Designer im *Dialog zwischen Design und Surrealismus*<sup>250</sup> – als sein berufliches Vorbild.<sup>251</sup> Weiterhin kurierte er mit Jasper Morrison eine Ausstellung namens „*Super Normal*“, die in ihrer Anwendung der selben Strategie (einer „*Dekontextualisierung und Überhöhung von Objekten der Gebrauchskultur*“<sup>252</sup>) eine nicht zu ignorierende Parallele zum Surrealismus aufweist.<sup>253</sup>

Auch die Postmoderne bedient sich einiger surrealer Prinzipien, mit denen bspw. „*die Aussage eines Objekts genauso wichtig wie sein Gebrauchswert wird*“<sup>254</sup> und „*die Reibung zwischen äußerem Anschein und realer Funktion, die der Surrealismus aus der Kunst in das Design gebracht hat, eine zentrale Bedeutung erhält.*“<sup>255</sup> Als Resultat dieser Tendenzen zeigt sich die sog. „*semantische Wende*“<sup>256</sup>, welche die Postmoderne einläutete.

Die Bereiche Critical und Speculative Design bringen hingegen Objekte hervor, „*die man in der Nachfolge der surrealistischen Tradition einer objektbasierten Designkritik unter veränderten gesellschaftlichen Vorzeichen sehen kann*“<sup>257</sup>. Jene eben zitierten Aussagen stammen von Mateo Kries, einem Kunsthistoriker und Kurator. Er erörtert in einem Ausstellungskatalog den Dialog zwischen Surrealismus und Design.

*Der Surrealismus lieferte dem Design an entscheidenden Punkten seiner jüngeren Entwicklung Impulse, sein gestalterisches Vokabular zu erweitern oder zu hinterfragen. Dies zeigt sich [...] an Werken der Postmoderne ebenso wie an Mode, Musikvideos und heutigen Projekten des Critical Design [...].*<sup>258</sup>

258  
*KRIES, Mateo in: KRIES & CUNZ (2019) S. 11*

## Neue Fragen

Doch auch abseits der Kunst- und Designgeschichte ergeben sich neue Fragenkomplexe: Lassen sich Humor & Komik mit der gleichen Methode auch an weiteren Objekten nachweisen oder sind die hier vorgestellten Beispiele eher eine Ausnahme? Eine weitere Betrachtung des *diskutablen Problemlösungspotentials von Humor* könnte gerade im Designkontext ebenso ein weiteres Feld eröffnen.

Humor und Komik eignen sich zudem auch als Beispiel für eine *produktive Aktivierung spielerischer Aspekte*, d.h. eine Nützlichmachung von eigentlich nicht zweckgebundenen menschlichen Handlungen. Der Soziologe Anton C. Zijderveld beendet sein Buch *Humor und Gesellschaft* mit folgenden Worten: *“In der Ausübung seines Humors ist und bleibt der Mensch homo faber wie auch homo ludens – frei, kreativ und spielerisch, wenn auch immer innerhalb der institutionellen Grenzen seiner Kultur.”*<sup>259</sup> Die Begriffe *homo ludens*<sup>260</sup> und *homo faber*<sup>261</sup> deuten an, dass Humor irgendwo zwischen **Spaß** und Arbeit zu verorten ist. In Kombination mit der hier vorliegenden Arbeit, ergibt sich daraus die Frage nach den spezifischen Verhältnissen zwischen Kreativität, Humor, Ernst, Spiel, Design und Komik.

259

ZIJDERVELD (1971) S.48

260

Der Begriff beschreibt die Theorie, dass der Mensch seine kulturellen Fähigkeiten vor allem über das Spiel entwickelt. Vgl. HUIZINGA, Johan (2011): *Homo Ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt Taschenbuch 22. Aufl.

261

Hier ist der „Mensch mit seiner Fähigkeit, für sich Werkzeuge und technische Hilfsmittel zur Bewältigung und Kultivierung der Natur herzustellen“ gemeint. Vgl.: *Homo Faber*, Duden online, URL: [[https://www.duden.de/rechtschreibung/Homo\\_Faber](https://www.duden.de/rechtschreibung/Homo_Faber)], Stand: 15.03.2021

## **Spaß, der** [ʃpa:s]

### Definition

- a) ausgelassen-scherzhafte, lustige Äußerung, Handlung o. Ä., die auf Heiterkeit, Gelächter abzielt; Scherz
- b) Freude, Vergnügen, das man an einem bestimmten Tun hat

### Herkunft

älter: *Spasso* < italienisch *spasso* = Zeitvertreib, Vergnügen, zu: *spassare* = zerstreuen, unterhalten, über das Vulgärlateinische zu lateinisch *expassum*, 2. Partizip von: *expandere* = auseinanderspannen, ausbreiten, ausspannen, ausbreiten, ausspreizen

### Synonyme

Alberei, Neckerei, Schabernack, Scherz



HAHA?

AHA.

AH!



HAHA?

AHA.

AH!

# 8 Anhang

## QUELLENVERZEICHNIS

ADAMS, Reginald B. Jr., DENNETT, Daniel C., HURLEY, Matthew M. (2011): *Inside Jokes, Using Humor to Reverse-Engineer the Mind*, Cambridge, Massachusetts, eBook, London, England

BAER, John; KAUFMAN, James C.; LURIA, Sarah R. (2019): „Preface“ in: *Creativity And Humor*, London/San Diego/Cambridge/Oxford: Academic Press

BENN, James A. (2015): *Tea in China. A religious and cultural history*. University of Hawaii Press, Honolulu

BÜRDEK, Bernhard E. (2005): *Design, Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser – Verlag für Architektur

BRANDMADE.TV (2015): „How the Alessi Bird Kettle is made - BRANDMADE.TV“, YouTube, URL: <https://youtube.com/watch?v=3tdro-TwcDg>, 03:57, Stand: 18.03.2021

CHOI, Leeji (18.04.2004): *Naoto Fukasawa Interview*, URL: <https://www.designboom.com/interviews/naoto-fukasawa-designboom-interview/>, Stand: 15.02.2021

COLLINS, Michael (1987): *Post Modern Design*, in: PAPADAKIS, Dr. Andreas C. (Hrsg.): *Art & Design, The Post Modern Object*, London: Academy Group Ltd

DACHSELT Rainer (2017): *Komik mit musikalischen Mitteln*, in: WIRTH, Uwe: *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler

DEMBECK, Till (2006): *Humor in: Trebeß, Achim (Hrsg.): Metzler Lexikon Ästhetik*, Stuttgart: J.B. Metzler

DRÜHL, Sven (2008): *Komisches in der antiken Kunst*, Bielefeld: Kerber-Verlag

DUNNE, Anthony & RABY, Fiona (2013): *Speculative Everything, Design, Fiction and Social Dreaming*, Cambridge/London: The MIT Press

- DYBALA, Pawel, RZEPKA, Rafal, ARAKI, Kenji, SAYAMA, Kohichi (2012): *Japanese Puns Are Not Necessarily Jokes*, Konferenz: AAAI Fall Symposium on Artificial Intelligence of Humor
- ELLRICH, Lutz (2017): *Komik mit medialen und künstlerischen Mitteln* in: WIRTH, Uwe: *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- EULER, Bettina (1991): *Strukturen mündlichen Erzählens, Parasyntaktische und sentimentale Analysen am Beispiel des englischen Witzes*, Tübingen: Narr Francke Attempto
- FISCHER, Michael (o.J.): *Kreatives Denken im Training: Kriterien der Kreativität*, aus: *Seminar-Unterlagen „Kreativitätstechniken“*
- FISCHER, Volker (2005): *Ornament & Versprechen. Postmoderne und Memphis im Rückblick*, Stuttgart/London: Edition Axel Menges
- FUEST, Leonhard (2006): *Zynismus*, in: TREBEß, Achim (Hrsg.): *Metzler Lexikon Ästhetik*, Stuttgart: J.B. Metzler
- FUKASAWA, Naoto (2007): *Naoto Fukasawa*, London/New York: Phaidon Press Inc.
- GEISENHANSLÜKE, Achim: *Philosophie* (2017), in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- GERNHARDT, Robert (2008): *Was gibt's denn da zu lachen? Kritik der Komiker, Kritik der Kritiker, Kritik der Komik*, Zürich: Fischer Verlag
- GÖKTÜRK, Deniz (2017): *Die Komik der Kultur*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- GREINER, Bernhard (2017): *Komödie/Tragikomödie*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- HARRASSER, Karin (2006): *Spiel*, in: Trebeß, Achim (Hrsg.): *Metzler Lexikon Ästhetik*, Stuttgart: J.B. Metzler
- HARTMANN, Nicolai (1953): *Ästhetik*. Berlin/New York: Walter de Gruyter
- HOBSON, Benedict (08.07.2014): *Michael Graves' kettle for Alessi was „a best-seller for 15 years“*, URL: <https://www.dezeen.com/2014/07/08/movie-alberto-alessi-michael-graves-9093-kettle-best-seller-15-years/> Stand: 17.03.21
- HUIZINGA, Johan (2011): *Homo Ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt Taschenbuch 22. Aufl.
- HUSTWIT, Gary (2015) in: ders. (Hrsg.): *„Helvetica / Objectified / Urbanized. The Complete Interviews“*, eBook, Versions Publishing
- JAKOBI, Carsten & WALDSCHMIDT, Christine (Hrsg.): *Witz und Wirklichkeit, Komik als Form ästhetischer Weltaneignung*,
- JELE, Peter (2006): *Komik*, in: TREBEß, Achim (Hrsg.): *Metzler Lexikon Ästhetik*, Stuttgart: J.B. Metzler
- KAMPER, Dietmar, WULF, Christoph (Hrsg.) (1986): *Lachen - Gelächter - Lächeln. Reflexionen in drei Spiegeln*, Frankfurt am Main: Syndikat Verlag
- KAPITZA, Arne (2017): *Komik, Gesellschaft und Politik*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- KERKELING, Hape; SCHENK, Heinz (1993): *Witzschkeit kennt keine Grenzen*, in: *Kein Pardon*, CD, BMG Ariola
- KIND, Tom (2017): *„Humor“* in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- KIND, Tom, VELLUSIG, Robert (2017): *Anthropologie*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler

- KÖSTER, Werner (2006): Kitsch, in: Trebeß, Achim (Hrsg.): Metzler Lexikon Ästhetik, Stuttgart: J.B. Metzler
- KOESTLER, Arthur (1964): *The Act of Creation*, London: Arkana/Penguin
- KOLSON HURLEY, Amanda (16.11.2017): *The Many Sides of Michael Graves*, Bloomberg City Lab, URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-11-16/michael-graves-architecture-of-accessibility>, Stand: 17.03.21
- KOTTHOFF, Helga (2017): *Linguistik und Humor*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- KRIES, Mateo & CUNZ, Tanja (Hrsg.) (2019): *Objekte der Begierde, Surrealismus und Design 1924-Heute, Weil am Rhein: Vitra Design Museum*
- LEMME, Ariane (2020): *Satire muss wehtun dürfen*, taz, URL: <https://taz.de/Ausladung-der-Kabarettistin-Lisa-Eckhart/15706011/>, Stand: 15.01.2021
- LEPPER, Marcel (2006): *Imitation*, in: TREBEß, Achim (Hrsg.): *Metzler Lexikon Ästhetik*, Stuttgart: J.B. Metzler
- LUDDEN, Geke Dina Simone et. al. (2012): *Surprise and Humor in Product Design: Designing sensory metaphors in multiple modalities*, deGruyter, URL: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/humor-2012-0015/html>, Stand: 15.03.2021.
- MAREIS, Claudia (2014): *Theorien des Designs. Zur Einführung*, Hamburg: Junius Verlag GmbH
- MAREIS, Claudia (2019): *Sensations of the Ordinary. Das Bild der Dinge zwischen Geschichte und Projektion*, in: KRIES, Mateo, CUNZ, Tanja (Hrsg.): *Objekte der Begierde, Surrealismus und Design 1924-Heute, Weil am Rhein: Vitra Design Museum*
- METZ, Markus, SEEßLEN, Georg (2020): *Wie uns das Lachen verging*, in: Deutschlandfunk, Essay und Diskurs, URL: [https://www.deutschlandfunk.de/vom-krisenhumor-zur-humorkrise-wie-uns-das-lachen-verging.1184.de.html?dram:article\\_id=488253](https://www.deutschlandfunk.de/vom-krisenhumor-zur-humorkrise-wie-uns-das-lachen-verging.1184.de.html?dram:article_id=488253), Stand: 15.01.2021
- MEYER-SICKENDIEK, Burkhard (2017): *Sarkasmus*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- MILNER DAVIS, Jessica (2006): *Understanding Humor in Japan*, Detroit: Wayne State University Press
- MÜLLER-KAMPEL Beatrix (2010): *Das Lachen, das Komische und ihre Theorien*, in: *Sprachkunst. Beiträge zur Literaturwissenschaft* 40, Graz: Verlag der österreichischen Akademie der Wissenschaften
- NICHOLSON, Christie (2009): *It's Funny Because It's True*, Podcast „60 Second Mind“ Transkript, URL: <https://www.scientificamerican.com/podcast/episode/its-funny-because-its-true-09-10-13/>, Stand: 15.01.2021
- OST, Hans (2007): *Das Komische an der Kunstwissenschaft*, in: Roland Kanz (Hrsg.): *Das Komische in der Kunst. Köln/Weimar/Wien: Böhlau*
- OTREMBBA, Heinz (1991): *Rudolf Virchow, Begründer der Zellulärpathologie*, Würzburg: Echter-Verlag
- PETRUSCHAT, Jörg (2017): *Routinen und ihre Überwindung. Einige Bemerkungen zur Evolution von Formen*, in: Ders.: *Ungehorsam der Probleme, Denken im Design* 1, Berlin: form + zweck Verlag
- PRASOL, Alexander (2010): *Modern Japan, Origins of The Mind, Japanese Mentality and Tradition in Contemporary Life*, Singapur: World Scientific Publishing Co.Pte. Ltd.
- PRÜTTING, Lenz (2013): *Homo ridens. Eine phänomenologische Studie über Wesen, Formen und Funktionen des Lachens*. 3 Bde. Freiburg/München: Verlag Karl Alber
- RAWSTHORN, Alice (2007): *„Intuiting function from form“*, *The New York Times*, URL: <https://www.nytimes.com/2007/06/08/style/08iht-design11.1.6062009.html>, Stand: 18.03.2021
- RAWSTHORN, Alice (2008): *„Designing the Inevitable“*, *The New York Times*, URL: <https://www.nytimes.com/2008/03/16/style/tmagazine/16profilew.html>, Stand: 18.03.2021

- RÄWEL, Jörg (2005): *Humor als Kommunikationsmedium*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH
- RUCH, Willibald und HOFFMANN, Jennifer (2017): *Psychologie, Medizin, Hirnforschung*, in: WIRTH, Uwe: *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- SCHNEIDER, Beat (2005): *Design – Eine Einführung, Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext*, Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser-Verlag
- SIEBERT, Horst (2012): *Die heitere Vernunft des Humors*, Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag
- SPENGLER, Tilman (2014) in: *Klassiker der Weltliteratur: Dante Alighieri - „Göttliche Komödie“* | BR-alpha, YouTube, URL: [https://youtube.com/watch?v=UR\\_-5CHZ7XM](https://youtube.com/watch?v=UR_-5CHZ7XM), Stand; 16.03.21
- THARP, Bruce; THARP, Stephanie (2016): „Take a Holiday from Being Human: Thomas Thwaites on Becoming a Goat. Thwaites' GoatMan experiments with an escape from being human, Core77: URL: <https://www.core77.com/posts/53574/Take-a-Holiday-from-Being-Human-Thomas-Thwaites-on-Becoming-a-Goat>, Stand: 15.03.2021
- THE DESIGN MUSEUM (o.J.): Alessi 9093 Teakettle, URL: <https://designmuseum.org/discover-design/all-design-objects/alessi-9093-teakettle>, Stand: 15.20.21
- THWAITES, Thomas (2016): *GoatMan: How I Took A Holiday From Being Human*, New York: Princeton Architectural Press
- TISSOT, Oliver (2009): *Gewinnbringendes Lachen. Humor als Humanfaktor zur Erreichung von Unternehmenszielen* (Dissertation, Theologie). Nürnberg: Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
- VELTEN, Hans Rudolf (2017): *Spaßmacher*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- VERWEYEN, Theodor & WITTING, Gunther (2007): *Parodie*, in: WEIMAR, Klaus et al. (Hrsg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Berlin/New York: Walter de Gruyter
- VOLNER, Ian (2018): *Michael Graves. Design For Life, eBook*, New York: Princeton Architectural Press
- VOSS, Christiane (2017): *Lachen*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- WETZEL, Michael (2017): *Pointen und (semantische) Inkongruenzen*, in: Wirth, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- WHITAKER, Paulo & GARCIA, Pablo (2017): *Brazilian doctors use fish skin to treat burn victims*, reuters, URL: <https://www.reuters.com/article/us-health-brazil-burns-idUSKBN18L1WH>, Stand: 15.03.2021
- WILLER, Stefan (2017): „Witz“ in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- WIRTH, Uwe (2017) in: ders. (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- ZANDER, Helmut (2007): *Anthroposophie in Deutschland. Theosophische Weltanschauung und gesellschaftliche Praxis, 1884–1945. Band 1*. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht
- ZIIDERVELD, Anton C. (1971): *Humor und Gesellschaft, Eine Soziologie des Humors und des Lachens*, Graz/Wien/Köln: Verlag Styria
- ZYBOK, Oliver (2017): *Komik in der Kunst und Karikatur seit Beginn des 20. Jahrhunderts*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler
- ZYMNER, Rüdiger (2017): *Satire*, in: WIRTH, Uwe (Hrsg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler

# ABBILDUNGEN

Stand: 18.03.2021

- [ABB.01] Michael Graves, Portrait  
© <https://www.pamono.de>
- [ABB.02] ALESSI Bollitore 9093  
© <https://alessi.com/>
- [ABB.03] ALESSI Bollitore 9093  
© <http://balhons.blogspot.com>
- [ABB.04] Naoto Fukasawa: Tada (Yukai)  
© <https://www.frameweb.com>
- [ABB.05] FUKASAWA, Naoto: Wall Mounted CD Player  
© <https://collection.cooperhewitt.org>
- [ABB.06] FUKASAWA, Naoto: Wall Mounted CD Player  
© <https://naotofukasawa.com>
- [ABB.07] FUKASAWA, Naoto: Wall Mounted CD Player  
© <https://naotofukasawa.com>
- [ABB.08] FUKASAWA, Naoto: Wall Mounted CD Player  
© <https://naotofukasawa.com>
- [ABB.09] Thomas Thwaites Portrait  
© <https://artmuseum.arizona.edu>
- [ABB.10] GoatMan Studio Shot  
© <http://www.apoioimigrante.com>
- [ABB.11] GoatMan Swiss Alps, BODWITCH, Tim  
© <https://science.sciencemag.org>
- [ABB.12] Vintage British Argos 1985 Catalogue, VOZ, Anthony  
© <https://flickr.com>
- [ABB.13] Vintage British Argos 1985 Catalogue, VOZ, Anthony  
© <https://flickr.com>
- [ABB.14] Alessi Bollitore Tea Rex, ALESSI  
© <https://alessi.com/>
- [ABB.15] Alessi Bollitore Tea Rex, ALESSI  
© <https://alessi.com/>
- [ABB.16] FUKASAWA, Naoto: Wall Mounted CD Player  
© <https://naotofukasawa.com>
- [ABB.17] GoatMan: BODWITCH, Tim  
© <https://metro.co.uk>
- [ABB.18] GoatMan: BODWITCH, Tim  
© <https://www.washingtonpost.com>
- [ABB.19] Memphis Design Group living room  
© <http://medium.com>
- [ABB.20] Kitchen Exhaust Fan  
© <https://gharpedia.com>
- [ABB.21] GoatMan Exoskeleton: BODWITCH, Tim  
© <https://npr.org>

**DANKE**

Ist ganz gut geworden, oder? Das liegt auch an Euch! Abschließend möchte ich mich bei allen Menschen bedanken, die während der letzten Monate zum Gelingen dieser Arbeit beigetragen haben. Egal ob als Lektorinnen, Mitstreiterinnen, Prüfende, Beratende oder Ablenkende: Danke fürs Mitziehen, Aushalten, Zuhören, Antworten, Fragen, Nachfragen, Erinnern, Helfen, Nerven, Motivieren, ich könnte ewig so weiter machen. Jede/r Einzelne weiß, welchen Teil sie/er dazu beigetragen hat. Danke dafür!